





PACIFIC

* S T R I K E *

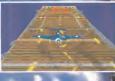
Simulador

Con Origin puedes rehacer la historia. En Pacific Strike la Segunda Guerra Mundial puede tomar otro camino gracias a tu talento de piloto. Participa en todas las grandes batallas con todos los aviones de caza, con unos gráficos de una precisión sorprendente y los perfectos sonidos de los Wildcats de Pearl Harbour y los Avengers de Guadalcanal.

Disponible en PC.

















ELECTRONIC ARTS

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40 TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

MA



INFORME: **NUEVAS MÁQUINAS**

Para todos aquellos que ya estéis aburridos de jugar con "lo de siempre", aquí tenéis un estudio a fondo de "las nuevas máquinas de novísima generación": 3DO, Jaguar, CDI y CD 32. Se trata de formatos revolucionarios, con los que pasaréis de un salto de la "época jurásica" del hardware a su siglo XXI.

PREVIEW SIM CITY 2000



un programa que os resultará muy urbano; se trata de «Sim City 2000». En el mismo, como ya sabéis, no os dedicaréis a comprar casas, hoteles o urbanizaciones, sino construir, construir y construir. Y, además, edificar tanto en el presente siglo XX como en el futuro representado por el siglo XXI. Todo un reto para los futuros arquitectos, ingenieros o "padres de la patria".

PREVIEW MICROCOSM

Es "un viaje alucinante" lleno de "chips prodigiosos"... La aventura de Psygnosis nos traslada al interior del cuerpo humano, dentro de una nave. Os suena... Es un "tour" parecido al que se hacía en películas como «Viaje alucinante» o «El chip

prodigioso». Tenemos que localizar un problema inmerso en nuestro huesos, que nos revuelve las tripas y nos trae de cabeza.

REPORTAJE: ANIMÁTICA

Para una vez que tenemos la oportunidad de presumir de la catalana y una de las primeras de Europa en su especialidad, es la vanguardia de la infografía española. En este reportaje os contamos el presente de esta compañía y su futuro más inmediato.

PUNTO DE MIRA MORTAL KOMBAT

¿Es uno de los mejores juegos de lucha aue existe –en cualquier formato - o se trata de una polémica constante? Con sangre o sin ella, lo cierto es aue «Mortal Kombat» da su golpe de gracia presentando sus armas a los usuarios de PCs. La batalla ha comenzado y la victoria final puede ser vuestra.

SAM & MAX



Max» es lo último y lo mejor de LucasArts. Por esta sencilla razón, nos

«Sam &

hemos dado prisa en terminar el programa para presentaros su destripe. Pero no sintáis lástima; no abrimos en canal al sabueso y a su compañero el conejo. Lo que hacemos es avudaros a completar esta excelente aventura gráfica de la compañía número uno en esta especialidad, es decir, LucasArts.

VIDEOCONSOLAS



Variedad y calidad son

las palabras que mejor definen nuestra sección de Videoconsolas, O no es variedad: «Pinball Dreams». «Bram Stoker's Dracula», «Aero The Acro-Bat», «T.M.H.T. III

Radical Rescue», «Sonic The Hedgehog 3», «Greatest Heavyweights», «Desert Strike», «Clay Fighter» y «Castlevania. The New Generation». De lo que sí estamos seguros es que la calidad de estos juegos es muy alta.



uerte, muy fuerte es el juego que rompe nuestra por-tada. Se trata de «In Extremis», un programa de la compañía Delphine, que parece trasladarnos al mundo de «Alien, el octavo pasajero». Estamos en una nave llena de aliens y no tiene que quedar uno vivo... Pero tranquilos, no todo va a ser destruir. También en nuestro número de marzo os proponemos construir ciudades del futuro, «Sim City 2000», reforestar zonas áridas, «Lost Secret of the Rain Forest», devolver la vida a un reino, «The Hand of Fate», curar nuestros dolores corporales internos, «Microcosm»...

ncreible pero cierto: «Mortal Kombat» ha saltado al formato PC y lo ha hecho de una forma contundente. Os proponemos este "juego sangriento" como Punto de Mira, al igual que «Innocent Until Caught», «Return to Zork», «Dungeon Hack», «Oscar», Nuestros Patas Arriba son dos programas tan dispares como buenos: «Sam & Max» v «Dracula Unleased». Y lo mismo ocurre con los maniacos de Ferheraón, que nos presenta «Might and Magic IV» y «Lands of Lore», para disfrutar plenamente de los JDRs.

o podemos olvidarnos, antes de cerrar este edito-rial, de los tres temas "de vanguardia" que incluimos en este número. CES, Animática y Nuevas Máauinas, son nuestras tres propuestas que enaloban la feria americana que se celebró en Las Vegas, el avance tecnológico de una empresa infográfica española y la revolución tecnológica que supone la aparición de nuevas consolas. Co-mo leéis, Micromanía está en todo y con todos.

6 MEGA JUEGO IN EXTREMIS

El último juego de Delphine, nos sumerae en un mundo de aliens...

8 ACTUALIDAD

La mejor sección para estar al día de todo lo que ocurre aquí y

15 PREVIEWS

«Lost Secret of the Rain Forest» y «The Hand of the Fate» son dos iuegos que prometen, continuaciones ambos de juegos famosos, o es que no recordáis «Eco Quest» y «Legend of Kyrandia».

19 REPORTAJE LAS VEGAS CES 94

La mítica feria de programas en la americana ciudad del juego.

26 MANIACOS DEL CALABOZO

Por enésima vez, Ferhergón nos saca de nuestros laberintos.

28 S.O.S. WARE

Y no sólo un maníaco os ayuda, también nosotros lo hacemos.

29 PUNTO DE MIRA

De «Man Enough», «Links Championship», «Jim Power», «American Revolt. Syndicate Data Disk», «Blue & Gray», «Cyberpunks» y «Bubba'n'Stix».

36 MICROMANÍAS

La seriedad ante todo, máxime en esta sección

38 TECNOMANÍAS

Noticias y todas las características técnicas de los "aparatos" que os interesan.

40 PUNTO DE MIRA

De programas como «Innocent Until Caught», Return to Zork», «Dungeon Hack» y «Oscar».

48 DRACULA UNLEASHED

Toda la sangrienta historia de Dracula, mordisco a mordisco.

50 ESPECIAL MANIACOS LANDS OF LORE

Un Juego de Rol con una bruja muy mala..., Scotia, acechándonos constantemente...

59 CARGADORES Y CÓDIGO SECRETO

Nuestra sección de Cargadores se vuelve a enriquecer con más Códigos Secretos.

66 PANORAMA

Es la mejor manera de acabar una revista: con música y cine.

labor patria, no vamos a pasar por alto esta ocasión. Animática, empresa

Edita HOBBY PRESS, S.A. Presidente Maria Androno Consejero Dellegado José I Gómer-Centurón
Redacción Francisco I Gintierre, Transpos Delegado, Sosana Nerro, Occas Jacob, Sando Remando, Osar Logor Liquidante; Redacción Lavar Goraldo
Redacción Francisco I Gintierre, Transpos Delegado, Sosana Nerro, Osar Jacob, Sando Remando, Osar Logor Liquidante; Redacción Lavar Goraldo
Directora Comercial Maria C. Peres - Coordinactión de Producción Los Blanco
Delegado Residente de Redacción Lavar Goraldo
Delegado Residente del Residente del Lavar Goraldo
Colaboradores Ton Verdú, Fernando Herrera, Pedeparte, Jose Redacción, Publication Celebado Pedeparte, Pe

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecolópico Blanqueado sin cloro

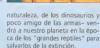
tlash

Nueva mascota de Millenium





La compañía británica Millenium, famosa entre otros por los juegos que tienen como protagonista al agente secreto James Pond, está desarrollando un nuevo programa que tendrá como protagonista un personaje llamado Pinkie, para PC y Mega k Drive.



Poco se sabe acerca de su desarrollo, salvo que con toda probabilidad será un arcade de plataformas, en el que nuestro protagonista -gran amante de la

Las mejores películas «compactadas»

sistemas multimedia en nuestro país ha provocado que gran cantidad de software aparezca al mismo tiempo en los Estados Unidos y en España. Tras «Cinemanía 94» de Microsoft, está a punto de llegar «Midnight Movie Madness», una quía visual en

 El auge que están teniendo los la que podremos observar clips y trailers originales de cerca de 100 películas del género. Iqualmente, los "trekkies" tendrán sus CD-ROMs monográficos de la serie, y llevarán por nombre «Star Trek: Interactive Technical Manual» y «Star Trek, Deep Space Nine: The Hunt».

Resultaba elemental





El personaje de Sherlock Holmes nos trae de nuevo una importante novedad de la mano de la compañía Viacom. Se trata del tercer volumen de la serie «Consulting Detective», editada exclusivamente en formato CD-ROM. El

programa sique la línea trazada por sus antecesores, con nuevos casos que resolver y misterios que desvelar, todo ello en unas secuencias de vídeo a todo color realmente fantásticas. Paciencia, que en breve estará disponible.

RECORTA Y ENVÍA ESTE CUPÓN A : Pº SANTA MARÍA DE LA CABEZA,1. 28045 MADRID.

OFERTA ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE MICROMANÍA P.V.P: 6390 PTS. ¡¡ESTE MES PUEDES CONSEGUIRLO POR SÓLO 5.990!!

> Sí, deseo recibir contra reembolso el juego «IN EXTREMIS» VERSIÓN PC (3 1/2")

al precio de 5.990 pesetas, (más 250 pts. de gastos de envío).

NOMBRE Y APELLIDOS :..... DIRECCIÓN :....

Una atmósfera opresiva lo envuelve todo. Un sentimiento de soledad absoluta nos invade allí donde vamos. Sólo es un juego.

¿Sólo..? Muchas veces nos cuesta creerlo. Evidentemente, una nueva generación se está abriendo paso. Atrás van quedando los programas cuvo único objetivo era entretener durante un rato al usuario. Algo que no se puede pensar al jugar con «In Extremis», La última producción de Delphine Software viene dispuesta a arrasar. Y no lo decimos únicamente en un sentido metafórico...



na. Es necesario andar con mil ojos por todos los pasillos



El acceso al inventario serà indispensable en determinada ocasiones, sobre todo cuando precisemos usar el ascensor.

Algo desconocido y

muy peligroso ha

invadido la nave v

Bob está solo.

Completamente

solo... El terror se

apodera de él.

BLUE SPHERE/DELPHINE Disponible: PC

T. Gráfica: VGA ■ AVENTURA/ARCADE

a pregunto, en muchas ocasiones, llega a plantearse aun sin quererlo Porque no es posible contemplar ciertas cosas sin quedarse con la boca abierta por el asombro. Obviomente, estamos hablando de «In Extremis» y lo que nos estamos cuestionando es: ¿cómo lo han hecho? Los culpables de que nos planteemos tantos interrogontes no son otros que los muchachos de Blue Sphere, nuevos en esta plazo si lo memoria no nos falla, pero que con el respoldo de Delphine han dado forma a una auténtica "pasada" de la programación.

No habíomos vuelto o saber de Delphine desde «Flashback», va sabéis, aquello joyo con unas oni-maciones increíbles, la técnica rotoscope y todo lo demás. Pero hoy que reconocer que cuando las esperas conducen a resultados como el presente, habría dado iguol un par de meses más, "Muy animados están estos", pensaréis. Bueno, no lo vamos a negar. Claro que, cuando contempléis «In Extremis», quizá nos deis la rozón.

LA SOLEDAD DEL HÉROE

n vieio odagio reza que oquel que moto una vez es un osesino, mientros que quien lo hace miles se convierte en un héroe. Adivinad que porte del dicho nos va o tocar asumir.

Estamos en pleno siglo XXI. El hombre ha comenzado a ampliar sus horizontes en dirección al espacio, con lo vista puesta en un futuro lejano, cuondo las colonias extraterrestres se convierton en una

realidad. De hecho, se estaban desarrollando experimentos en esta línea cuando ocurrió lo que ocurrió. En un loboratorio espacial encargado de investigaciones genéticas ha pasado "algo". Así, entre comillas y tan ambiguo como pueda llegor a sonaros. Nadie sabe qué. Simplemente, los contactos se han perdido y la posición orbital de la nave es un completo enigmo. El Ministerio de Defensa terrestre ha convocado en una reunión de urgencia a los más experimentados y capacitados pilotos de todos los sistemas encargándoles la mi-

sión de localizar el laboratorio e investigor los hechos ocaecidos.

Y aquí aparecemos nosotros en el papel de Bob Jones, quizá no uno de los más cualificados miembros de las fuerzas de élite, pero sí de los más decididos. Y la oventuro comienzo en el instante en que la presen-

cio de uno desconocida nave es recogida en el radar de Bob, mientras está explorando el cuadronte que le ha tocado en suerte. Los insistentes mensajes en los que se requiere una identificación ol desconocido obtienen un silencio totol como única respuesta. ¿Seró posible que nos encontremos onte el loborotorio? Los monitores de lo computodora centrol señalan la no existencio de vida a bordo. Y cuondo nos disponemos a comunicar el descubrimiento, las pantallos del puesto de mondo parecen volverse locas. Continuos mensajes de averías se suceden onte nuestros atónitos ojos. Hasta que somos

informados de que nuestra nave está a punto de desintegrarse. No hay un segundo que perder. Bob se viste rópidamente con su traje espacial dispuesto a abordar la nave que flota frente a él.

Apenas se ha acercado hasta el loboratorio, cuando una explosión le sacude con uno violencia desmesurada. Los sistemas de su traie le indican los leves daños que éste ha sufrido. Pero esos mensajes pierden su importancio cuando Bob descubre, entre asombrado y horrorizado, lo que se oculto en el perdido centro de investigación. Una terrible lucha

> debe haberse producido allí, y no parecen existir supervivientes. Tales temores auedan confirmados al descubrir a uno de los tripulantes o, mejor dicho, lo que queda de él. Algo desconocido y muy pe-ligroso ha invadido la nave. El terror comienza a apoderarse de

nuestro protagonista cuondo un agudo chillido llega hasta sus oídos. Aquello que ha acabado con los científicos todavía ronda por los pasillos, y entonces Bob se da cuenta de que la evacuación no le concedió el tiempo necesario para informar sobre su posición. Nadie sabe que está allí. Se encuentra solo. Completamente solo...

LA CLAUSTROFOBIA HECHA JUEGO

 i por algo destaca «In Extremis» es por su sensacional ambientación. Una sensación asfixiante y claustrofóbico nos invade nada mós comenzar a

IN EXTREMIS





Hay que tener mucha cabeza, si señor. Pero come

ràndonos con el ser de la imagen, no hay color

deambular por los pasillos del la boratorio. Un sentimiento de angustia comparable al que cualquiera pudo sufrir ante las imágenes de una película que nos viene a la memoria como un fogonazo, «Alien. El octavo pasajero». «In Extremis» no tiene nada que envidiar al fantástico film de Ridley Scott en cuanto a su atmósfera, pesada y realista, y su argumento, en cierto modo similar.

Lo que ha ocurrido no se sabe a ciencia cierta, pero está claro que alaún experimento se les ha ido de las manos a sus tripulantes. Un terrible experimento, pues todas las cubiertas de la nave aparecen pobladas por dantescas criaturas que nos han confundido con la mosca que se queda prendida en una telaraña, puesto que nada más detectar nuestra presencia han comenzado un acoso que puede acabar, a no ser que lo remediemos, con nuestra destrucción

mente reflejado.

Se necesita un estómago fuerte para soportar la vi sión de los repugnantes restos de los enemigos

Esta producción al alimón de Blue Sphere y Delphine se ha diseñado como una combinación de aventura y arcade, presentando en pantalla una conseguida perspectiva subjetiva, a la que se han añadido detalles que llegan a sorprender, tanto por su perfección técnica, como por su originalidad. El primer punto reseñable hace mención a algo que, de entrada, puede parecer extraño. Nada más comenzar a andar, podremos apreciar cómo toda la imagen de la pantalla "tiembla", se mueve al mismo tiempo que lo hacemos nosotros. No, vuestro monitor está bien, no os preocupéis. Lo que ocurre es que el realismo de «In Extremis» llega a tan altas cotas que hasta ese movimiento ascendente y descendente que todos te nemos al desplazamos ha sido fiel-

El segundo punto hace referencia al entorno del protagonista. Recor-

demos que somos astronautas. Como tales, vamos equipados con un traje apropiado. Y claro, nuestro rostro se encuentra aislado del exterior. Por eso, cuando consegui-

mos eliminar a algún enemigo -y disculpadnos por lo violento de la expresión-haciéndolo reventar a base de disparos, observaremos cómo sus repugnantes fluidos se deslizan por el cris-tal de nuestra escafandra, hasta desapare cer. Violento, sí

como cualquier película de ciencia ficción en la actualidad, por muy apta para menores que sea.

«In Extremis» no tiene nada que envidiar a «Alien, Fl 8º pasaiero» en cuanto a su gran realismo v excelente historia.

Realista, sí. Ni más ni menos que

DEL ROTOSCOPE AL 3D

i la memoria no nos falla.

este es el primer programa

en el que Delphine se aden-

tra en el 3D. Recor-

demos que «Cruise

for a Corpse» esta-

ba diseñado como

una aventura gráfi-

ca, haciendo uso de

vectores y perspecti-

vas tridimensionales

en parte de su desa-

rrollo y, por tanto, no debe ser consi-

derado como un

Y lo han hecho a

lo grande. Delphine

ha desplegado un

talento enorme para

juego 3D.

la realización de un fabuloso pro-

grama en el que, en todo caso, po-

dría echarse de menos algo más

de velocidad. Pero más bien pen-

Algo está muy claro, y es que los programadores de «In Extremis» nos parecen un "pelin" retorcidos.







La fauna que puebla el laboratorio espacial ha decidido que en su territorio no hay sitio para nosotros.

samos que el ritmo impuesto no ha sido limitación de la técnica de programación, sino que está hecho a propósito, pues nos encontramos inmersos en un ambiente en el que la excesiva rapidez chocaría con el tono realista.

Para finalizar, podríamos decir aue «In Extremis» es uno de esos programas con los que gusta jugar durante mucho tiempo. Tomándoselo con tranquilidad, avanzando poco a poco, explorando todos los rincones del mapeado de los numerosos niveles que lo conforman, pudiendo, incluso, aquantar durante semanas ante el ordenador sin perder ni un ápice de interés por parte del usuario en cuestión. Es un juego, en definitiva, realizado con una perfección exquisita. con el gusto por los detalles de calidad que hacen a un programa sobresalir de entre la masa y situarse en una posición privilegiada. En pocas palabras, un megajuego por derecho propio.

F.D.L

90

80

ADICCIÓN SONIDO DIFICULTAD





egos como «In Extremis» no tienen puntos negotivos. Solomente podriomos repro-chorle olgo si no nos gusto-rón los progromos en 3D.

tlash

Junto al lado oscuro



LucasArts, tras el gran éxito obtenido con «X-Wing» y sus posteriores discos de misiones, está a

punto de lanzar «Tie Fighter», una nueva aventura espacial. Con un método de control muy parecido al primero, en esta ocasión no lucharemos junto a las fuerzas rebeldes, sino con el Imperio, a los mandos de la flota de Darth Vader. Nuevas aventuras y misiones que llevar a cabo estarán disponibles hacia la primavera, en lo que promete convertirse en otro éxito de la todonoderosa LucasArts

Viene para hacernos compañía

Mucho hemos tenido que esperar para disfrutar de la segunda parte de «Alone in the Dark», de la compañía francesa Infogrames. Erbe ha anunciado que en breve tiempo este programa estará con

nosotros, dispuesto a ponernos la carne de gallina con sus espectaculares escenarios y escalofriantes personaies. Y además, como no podía ser de otro modo, con todos los textos traducidos a nuestro idioma.

Vídeos musicales en Pc y Amiga CD32

«Video CD» es el nombre de un nuevo producto de la compañía Omnimedia, Gracias a él, podremos visualizar discos compactos que unen tanto música como vídeo.

Así, en nuestras pantallas de PC v Amiga CD32, tendremos la oportunidad de ver los últimos éxitos de artistas como Pink Floyd, Tina Turner o Queen, como si de un video-clip de televisión se tratara.



Además, también será posible utilizarlo para los juegos que aparezcan en dicho soporte.

Combat Classics 2

Dos de las compañías con mayor prestigio en el campo de los iuegos de estrategia son sin duda alguna Empire y Micro Prose. Pues si por separado son dos auténticos "monstruos", imaginaros lo que puede ser un pack que reúne tres grandes títulos para PC de ambas firmas. Los programas del paquete que lleva por título «Combat Classics 2 » son: «F-19 Stealth Fighter» v «Silent Service II» de Micro Prose. junto con «Pacifc Islands» de Em pire, con lo que la diversión parece estar asegurada para los incondicionales de la simulación

GALA DE ENTREGA DE PREMIOS COCA-COLA/UN AÑO DE ROCK

¡Ven a la Gran Fiesta del Pop y del Rock de la mano de Eva Pedraza y Enrique San Francisco, te sorprenderán con las mejores actuaciones en directo! ¡LÚEGO NO DIGAS QUE NO TE AVISAMOS!

Si deseas asistir a la gala de entrega de Premios Coca-Cala/Un Aña de Rock, que se celebrará el 10 de Marzo de 1994 en el Pabellán del Real Madrid, llámanas de 16 a 18.30h al tel:(91) 654 81 99. Las primeras 100 llamadas tendrán una entrada.

Studlidad





LOS NUEVOS **PROYECTOS** DE INTERPLAY

lyson Goddard, directara de relaciones públicas para Europa de Interplay, visitó nuestra redacción para mostrarnas las nuevas jueaos de la compañía, Camenzamas can «Star Trek 25 Anniversary CD-ROM», una nueva versián de la aventura en la que se han incluida las vaces reales de las prataganistas de la serie

y se han madificado las das últimas misianes, «Sim City CD-ROM» es una reedición del clásica juega al que se le han incarparada mejaras coma vídeo real, efectos de sanido digitales... en fin el resultada es bastante impresionante. «Castle II Siege & Canquest CD-ROM» también incluye escenas de películas de época además de una base de datas cedida por la BBC en la que se explica tada sabre las fartalezas medievales. Otra interesante iniciativa de Interplay es «10th Anniversary Antholagy», una calección de juegas clásicas en CD. «Vayeur» es un juega de CD-ROM en el que se junta el espianaje y el sexo, está protagonizada par los actares Rabert Culp y Grace Zabriskie. «Zombie Dinos fram the Planet Zeltaid» combina emoción y aventura mezcladas can dinasaurias y viajes en el tiempa. Cama veis, una auténtica avalancha de CD-ROMs

En cuanto a prayectas para alga más adelante, pademas destacar «Stanekeep», que parece definitivamente sála saldrá en CD-ROM, «Space Federation», un praducta en floppy que nos lleva a lejanas galaxias y «Star Trek: Starfleet Academy» también en floppy y basado de nueva en la popular serie de TV.

LA NUEVA ANDADURA DE ACCLAIM

a compañía norteamericana Acclaim Entertainment, cuyos praductas para consola son harto conocidas, camercializadas bajo las marcas Acc, LIN, Flying Edge y Arena, ha llegado recientemente a un acuerdo para la distribucián en nuestra país de sus pragramas a través de Buena Vista Hame Videa, empresa perteneciente a The Walt Disney Campany.

La unián de estas das líderes desembacará, a buen seguro, en una gran aferta de cara al usuaria que padrá encantrar multitud de títulos a su disposicián para Super Nintenda, Mega Drive, Game Boy o Mega CD, amén de periféricas cama pads a distintas módelos de jaystick. Desde aquí les deseamas suerte y esperamas que su nueva andadura revierta en un beneficia directa para tadas las paseedares de consolas.

LALOCURA LIEGA A TOPO

SUPER **SCRYLIS 3D**

TOPO SOFTWARE En preparación: PC

uentes bien infarmadas nas han canfirmada que en Topa Saftware se están empezanda a valver locos y quieren hacer la prapio con todos nosotros. La causa na es atra que su más reciente y ultra adictiva produccián, «Super Scrylis 3D». Esta viene a ser a las jue-





gas de ardenadar la que el cubo de Rubik fue a las rampecabezas. Se trata de un programa en el que tendremos que manejar y ratar cuerpos geométricos en el espacia, can el único objetiva de encajar de un modo determinado diversas piezas hasta resolver el puzzle. Parece fácil. ¿verdad? Pues na lo es en absaluta. Par lo menas, una vez superadas las cuatra a cinca primeras niveles. Además, cama el afán por conseguir resalver las pruebas a que nos samete «Super Scrylis» es cada vez mayar, el campanente de adicción del juega es exagerada. Estamos va impacientes par jugar con él.

LOS MEJORES JUEGOS



Aqui tenéis la lista de los mejores del 93 obtenida del recuento de los votos que todos vosotros nos habéis enviado. Aprovechamos, además, esta ocasión para agradeceros vuestra participación.

PROGRAMA DEL AÑO: DAY OF THE TENTACLE

ROL: COBRA MISSION ESTRATEGIA: DUNE 2

SIMULADOR: X-WING

AVENTURA: DAY OF THE TENTACLE ARCADE: PRINCE OF PERSIA 2

DEPORTIVO: PC FUTBOL **GRÁFICOS: THE 7TH GUEST**

BANDA SONORA: X-WING PROGRAMA EN CD-ROM: THE 7TH GUEST



Ganadores de una Mountain Bike de la convocatoria «Los mejores juegos del 93»

Pedro José Portero Gaona. (Zaragoza) Pablo Rodríguez Oitabén. (Vigo) David Toledo Esquina. (Burjassot-Valencia) Jose M. Correa Pablos. (Sta. Coloma-Barcelona) José J. Martínez Sarmentero. (Valladolid) Jose A. Torres Arroyo. (Majadahonda-Madrid) Sergio Sánchez Franco. (Las Gabias-Granada) Jesús Candeal Gómez. (Ariño-Teruel) Iván Risquez Murillo. (Cerdanyola del Valles Rubén González Pedrero. (Rivas-Madrid)



OTRA DIMENSIÓN LEOKADIAN

■ BLOODHOUSE ■ En preparación: AMIGA, PC



amandadas par Mikka Miettenen, el equipa de Bloodhause está en-frascado en la programación de un juega que saldrá, con tada prababilidad, al mercoda en verana. Su nambre es «Leckadian», y se trata de una aventura en la que se ha recreada una atmasfera que nos recardará a la de la famasa seria el Ty, «Vivin Peaks».

Leakadian es el nombre de la ciudad en que se desarralla la occión. Alli está pasanda sus vocaciones Benjamin, el prataganista, junta as ufia, un inventar chifloda. El alacada científica ha descubierta alga my impartante: el secreta de las viajes en el fiempa. La máquino que permite acceder a diversas épacas de la histaria será, accidentalmente, manipulada par Benjamin, abrienda una puerta que, para más inri, en lugar de permitir el pasa a un tinel temparal, la hacea a utra dimensión.

«KGB» EN CD-ROM CONSPIRACY

CRYO/VIRGIN
En preparación: PC CD
ROM



n breve se publicoró en nuestra país «Canspiracy», una versián "enhanced" de «KGB» que incarpara multitud de magníficas animacianes, entre las que se incluyen unas muy especiales. Tanta, que están prataganizadas par una de las actares más ca-nacidas del munda del cine, Donold Sutherland. Este ha prestada su carismática imagen al pragramo encarnonda ol padre del hérae de la histaria que se narra en el juega. Par tanta, ahara pademas tener un aliciente más paro disfrutor de lo mós reciente producción en Cd-Ram de Virgin.

PEQUEÑOS PERO VELOCES

MICROMACHINES

CODEMASTERS

Disponible: AMIGA IMPORTACION
En preparación: PC



on pequeños, muy pequeñas, y carren que se las pelan. San, par supuesto, las Micramachines. Si, esas diminutos repraduccianes de vehículas a mator que desde hace un tiempo causon furar en los jugueterías. Ahara, también provocorón estrogos en los ordenodores, pues acaba de salir la versión Amigo –en el mercoda inglés–, y en breve la hará la de PC.

Tras su debut en el mundo de los consolos, «Micromochines» viene con ganas de canseguir un gran éxito en formoto ordenodor. Y puede jargrarlo si necesivas problemas, la verdad sea dicho. Nos encontraremos con las carreras mós competitivas y estrofalarias que imaginemas. Iendemos que pilatar nuestros máquinas a través de decardost on "suge-



rentes" camo un pupitre de escuela, una bañera, un jardin lleno de flores, etc. Caches deportivos, fármulas 1, tanques, helicápteros y otros vehículas canfarman la pequeño fauna de «Micromachines». Un títula al que habrá que seguir muy de cerca:

DISEÑO ITALIANO ALIEN VIRUS

■ ICE SOFTWARE
■ En preparación: PC CD-ROM

o fecha aproximada de lanzamiento de «Alien Virus» será el próximo verono. Y ya nos parece muy tarde. La razón no es otra que los comentarios que hemos podido ofi sobre este juego. Se dica que «Alien Virus» posee tal calibad que es probable llegue a desplazar a titulos como «The Lavamover Man» o «Rise of the Robots» en el mundo del CD. «Alien



«Rise of the Robota» en el mundo del CD. «Alien Virus» está siendo pro gramado por un equipo lubilicno, y es una orentura espacial con estralegia El protagonista del juego es un ingeniero que regreso a casa tras perma necer tres messes en el espocio. Al llegar a su hogar, se entera da que su chi co, Cherry, y toda la gente que conocia ha desaparecido sin dejar el má: mínimo rastro. Nuestra tarea será encontrara los personajes desaparecidos Todas y coda una de las escenas de «Alien Virus» combinam el 3D con se cuencias de acción. Espectacular y simple de manejar, graccias a su inter face "poirt and cilct", cuenta además con multihad de digitalizaciones so noras que contribuyen a crear una perfecta ambientación.

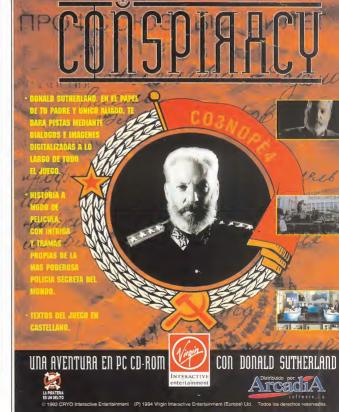
ACCIÓN TOTAL SCAVENGER 4

- PSYGNOSIS
 En preparación: PC CD ROM
- crocsam?, Psygnosis nas fiene preparado dro estupendo CD-ROM, cuyo titulo provisional es «Soevenger 4». Se trata de un shoof em up estructurado en cuatro níveles multifase cuya característica principal es una elevadisma calidad gráfica. El equipo de programación está formado por doce personas que trabajan sin descomo en

El nombre del juego hace referencia al de la nave que manejamos, «Scavenger». Nuestra misión será descubrir el motivo por el que los ordenadores de un sistema solar lejano, se han empezzado a volver locos. Por el momento, no se ha establecido su fecha de lanzamien pero esperamos que no se demore pero esperamos que no se demore







NUEVA

Más allá de los 32 bits

300. Januar. CD-I. CD 32... No ceiamos en nuestro asombro según vamos levendo las siglas de lo que siempre se promete será el estándar del futuro. ¿Oué hav de cierto en lo que nos nrometen las distintas compañías? Sobre este tema nodría correr mucho la tinta. En este artículo intentaremos desvelar algunos de los misterios que rodean las nuevas máquinas. Esperamos que os sea útil.







3DO: una apuesta por el futuro

res letras han estado recientemente en la boco de todos los oficionados o los videojuegos. Estos son 3DO. Desde que se creó el estóndar hasta ahoro han transcurrido muchos meses. Lo pregunto que inevitablemente surge es, ¿existe de verdad el farmato 3DO?

Pues existe, al menos en Estados Unidos, y desde mayo tombién estará disponible en el Reino Únido. Panasonic ho sida la primera compañía en distribuir comercialmente lo que ya se contempla como la móquino del futuro. Real 3DO, nombre comercial que recibe 3DO de la multinacional japonesa, cuesta alao menos de cien mil pesetas, se basa en un CD, no en cartucho, y se puede adquirir, de momento, sólo en lugares muy selectos.

¿Cuóles son las características técnicas de esta nueva máquina? Pues os los vamos a explicor brevemente. En primer lugor destoco la posibilidod de mostror imágenes en 24 bits. Esto implica que contaremos con más de dieciséis millones de colores en lo pontallo. Si tenéis en cuenta que los emisiones de televisión sólo permiten alrededor de dos millones os podréis hacer una idea de lo que tendremos ante nuestros ojos

La velocidad de proceso de onimación de 3DO es olrededor de cincuenta veces más rápida que lo de las videoconsolas y los ordenadores personales. En cifras significa poder mover de 36 a 64 millones de pixels por segundo.

El sonido de 3DO es comporable al del CD Audio, con el que por supuesto es totalmente compatible.

En lo referente a lo onimoción, 3DO per mite pantalla completo o una media de 30 imógenes por segundo, os recordamos que el cine muestra 24 imágenes por segundo.

El CD de 3DO posee doble velocidad para conseguir mayor rapidez de occeso y trons-ferencio de datos. Y, pora terminar, 3DO es compotible con Foto CD.

Resulta algo impresionante leer esto serie de características, sin embargo todavío hoy más, El ocuerdo MPEG (Motion Pictures Experts Group), un sistemo de compresión de imógenes de vídeo, es soportada también por 3DO. ¿Esto que supone? Supone que padremas acceder al vídeo digital desde nuestro 3DO. Ver películas cama si se tratara de un reproductar de cinta pero con una calidad de imagen y sanido muy superiar a la actual. En breve estará dispanible una expansión hardware para esta revolucianaria máquina con MPEG incorporada. Hasta entonces los compradores de un 3DO tendrán que conformarse con una emulación softwa re de MPEG que tiene por nombre CinePok Vídeo y se entrega con la máquina.

Pero la principal ventajo de 3DO no tiene nada que ver con lo tecnalogía con la que ha sido desarrollada. Se trata mós bien de uno cuestión de marketing. 3DO, desde sus inicios, se ho desarrollado con la ideo de convertirse en un estándar. Algo así como el VHS con el vídeo. De este modo, cuolquier compañío puede fobricar y vender su propio 3DO con la única limitoción de cumplir las carocterísticas técnicas propuestos por la 3DO Company. Asimismo, los integrantes de 3DO Company son Matsushito (Panasonic, Technics y National), AT&T, Time Worner, MCA, Electronic Arts y Kleiner Perkins Caufield & Byers. En ellos reconoceréis a una bueno parte de los líderes de la industria de entretenimiento y comunicaciones. Una gorantía para 3DÓ.

En lo referente al software, la lista de las compañías que están dispuestas a apoyar al 3DO crece día a día. Entre ellas: Acces Softwore Inc., American Loser Games, Bandai, Bullfrog, Core, Cryo, Dinamic Multimedia, Dino Dini Outside Edge, Domark, Dynamix, Electronic Arts, Europress, GameTek, Gremlin, Interplay, Joleco, Loriciel, Maxis, Microids, Microvalue, Micraprose, Millennium, Namco, Ocean, Psygnosis, Ready-Soft, Renegade, Sierro On Line, Silmarils, The Softwore Toolworks, Sunsoft, Trilabyte, THQ, UBI Saft, Virgin..., más una largo listo que ya olcanza a mós de doscientas compañías del mundo entero.

Los juegos yo dispo-nibles son: «Crash and Burn», «Shock Wave», «IntelliPloy Football», «Twisted», «Stor Trek: The Next Generation», «Totol Eclipse», «Stellar 7», «3D Football», «Mad Dog MacCree», «The Ocean Below» «Pga Tour Golf» «Spoce Shuttle», «Ro-

od ond Rash», «Out of This World», «Putt Putt Joins the Parode», «Putt Putt Goes to the Moon», «John Madden Football», «Peter Pan», «Battle Chess» y «Lemmings». Y muchos más en breve.

¿Qué futuro le aguarda a 3DO en nues-tro país? Es difícil de determinar. Expectativas: todas, Realidades: Panasonic no tiene aún fecha de lonzomienta de su Real 3DO, e igual ocurre con los modelos de AT&T o Sanyo. Lo respuesta a esto pregunta sólo podremos darlo cuando las compañías se decidon a que esta poderosa máquina esté en los estantes de nuestras tiendas. En ese momento veremos si 3DO responde de verdad a las esperanzas depositodas en él.

Jaquar: por delante de su tiempo

tari Corporation llevaba un por de años anunciando que trabojaban en una super máquino. Su nombre clave: Panther. Lo pantera de lo multinacional americano iba a paseer unas características técnicos revolucionorias. De repente, cuonda tados esperábamos que anunciasen su lanzomiento, desaparece toda referencio al proyecto. Para reaparecer en forma

de otra felino, un jaguar, con unos posibilidades realmente impresionontes.

Jaguar, al igual que Real 3DO, yo se está vendiendo en Estodos Unidos. Pora el resto del mundo no hay fechas, no hay proyectos... En nuestro país po-





rece que las primeras unidades serán importados durante este mes de marzo. ¿Seró cierta?

Los carocterísticos técnicas de Jaguar son sorprendentes. Primero, una CPU de 64 bits que permite maver cantidades superiores a los 850 millones de pixel por segunda, Por supuesto Jaguar permite imágenes en 24 bits en una resolución de 768 por 576 pixels, los ton troídos y llevados 16.8 millones de colores y cinca pracesadores destinados o gráfi-

cos, sonida y efectos que aumentan el rendimiento de la consola. Posee 16 megabits de DRAM y sus juegos vienen en cartucha. En breve estaró disponible un CD-ROM.

Atari nunca ha tenida demosioda suerte con sus móquinas. ST llegó a populorizarse pero STE cayó pronta en el olvido. Esperemos que Jaguar no sufro el mismo destino. De momenta no existe demosiado saftware pora esta consola de 64 bits. Se entrega con un juego en 3D denominodo «Cybermorph» y están disponibles títulos como «Raiden», «Crescent Goloxy», «Dino Dudes», que en versión de ordenodor se llomo «The Humons», «Club Drive», «Alien vs. Predotor», «Chequered Flog II», «Kasumo Ninja» y «Tiny Toon Adventures».

Nadie pone en duda que Jaguar es uno máquina par delante de su tiempa. Aunque parece que la decisión de no lanzarla con CD desde el primer momento puede convertirse en su moyor hóndicap. Atari sabrá.

CD-I: el sustituto del vídeo

hilips ha estado por delante de su tiemno desde hace muchos años. Fue la multinacional holandesa la que revolucioná el mundo del oudia desarrollando el Compact Disc. Y ahora pretende hacer la mismo con CD-I. Una máquina que no tiene nado que envidiar a ningún otro formato





sa colección de chips muy específicos destinodos a recoger los datos de la unidod y transformarlos en imagen y sonido.

El mayor hándicap de CD-I está en haber sido desarrollado a espaldas, por llamarlo de alguna forma, a los ingenieros de software de entretenimiento. La contrario de 3DO. CD-l está conceptuado más bien como móquina de educoción con copacidades multimedia que como una consola de videojuegos. De ahí la importante falta de software de entretenimiento que CD-I sufre. Existen multitud de títulos musicales, artísticos, educativos..., pero se ha olvidado, de momento, el ospecto más lúdico del aparato

No le faltan, en cuolquier coso, capacidades a CD-I para impresionarnos técnicamente. Y más si añadimos que en breve aparecerá una extensión hardware que permite compresión MPEG y do occesa a los usuarios de CD-I al vídeo digitol. Con 74 minutos de audio y vídeo en un simple CD los juegos que utilicen está posibilidad serón sin lugar a dudas espectaculares. Y si no llega a hoberlos ol menos podremos utilizar CD-I como reproductor de películas. En Estados Unidos ya se venden los primeros títulos y se espero que para finoles de este año el número de filmes disponibles en CD-I aumente considerablemente.

CD-I es la máquina que más tiempo lleva en el mercado de todas los que os hablomos en este reportaje. Es, tombién, lo úni-ca que se puede odquirir oficialmente en España por el momento. Sin embargo su cuota de mercodo todavía no ha posado de ser alao marainol.

CD 32: la evolución de Amiga

ommodore nunco ho tenido demasiada suerte en nuestro país. Su Amiga llegó tarde y cuando parecío que se iba a imponer definitivamente fue ampliamente, pese a quien pese, so-brepasado por el PC. Amiga 500, 500 Plus y por último Amiga 1200 fueron los diferentes modelas que la multinocional intentó imponer. Ahora le ho llegado el turno ol CD con CD 32, una modificación del injustomente olvidodo CDTV.

Él CD 32 estó funcionondo bostante bien en todo el Reino Unido. Son bostontes los compañíos que dedicon porte de sus esfuerzos a desarrollar softwore pora esto móquina. Poro los aficionados o leer los corocterísticos técnicas diremos que CD 32 es bósicomente un Amigo 1200 al que se le ho incorporado un CD-ROM de doble velocidod y del que se ho eliminado el teclado y la unidad de disquete. Posee un microprocesador 68020 a 14 MhZ, dos megas de memoria RAM y una paleto de 16 millones de colores de los que puede, como máximo, mostrar 256.000 en pantalla en resolución 800 por 600. CD 32 es compatible con Photo CD y CD Audio.

De todas las máquinas de este informe es la que dispone de mayor número de títulos de software. Con el problema añadido de que Commodore no tiene representación oficial en Españo y sóla se pueden conseguir los juegos en algunas tiendas especializodas.

Una de los principales ventajas de CD 32, y también una de sus principales limitaciones, es que es fócilmente convertible en un potente ordenador personal gracias a los puertos que posee y que permiten co-nectarle desde un teclado hosta un ratón pasando por una unidad de disquete o un disco duro

CD 32 es una interesantísima máquina. Sin embargo ha sido diseñado como una extensión de una orquitecturo, Amiga 1200, yo existente en formato de computadora. Tiene los pros de un ordenodor y todos sus contras.

Equipo Micromonía









La Liga más competi

El mejor juego de simulación



Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador ó hasta con 19 jugadores.



Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.



Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalty, etc...



Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido



Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos... el club está en tus manos.



PCFÚTBOL ha recibido el elogio unánime de



de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia». Calificación: 5,5 sobre 6

PC W\(\begin{array}{c}\mathbb{R}\mathbb{L}\mathbb{D}\\ \end{array}

«DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes». Calificación: Excelente 5 sobre 5

da se decide en tu PC





pemania

«PCFÚTBOL resulta atractivo en todos los aspectos: gráfico, sonoro, jugable, adictivo, útil...». Calificación: 84 sobre 100

AGOTADA 1º EDICIÓN

2ª EDICIÓN a la venta en tu kiosco y en las mejores tiendas de informática por sólo

2.500 ptas.

La Liga al completo



Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.



El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson sobre cada uno de los 20 equipos.



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.

Actualizaciones



Las actualizaciones incluyen las altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos de la Liga: alineaciones, goles, tarjetas,...



...más de 400 fotos de jugadores, el comentario de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en la jornada 10, 19, 27 y 38...



...el estudio gráfico de los goleadores, la evolución de la clasificación jornada a jornada, y las podrás recibir en 4 disquetes o por modem IBERTEX.

Solicita PCFUTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono	(91) 654 61 6
St dans sailt and desirit and to take	

(Gastos de envio: 250 pt	s.)											
PCFUTBOL Por sólo 2.500 pts.	PCFUTBOL + PCBASKET Por sólo 3.995 pts.		_				D	E	P	A	G	0
□ PCBASKET Por sólo 1.995 pts.	□ Los 4 discos de Actualización Por sólo 1.995 pts.	☐ Contra reembolso☐ Visa☐ American express				☐ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST, S.L.						
		Tarj	eta c	le cr	édito	núm	ero					
Dirección												
Localidad	Codigo postal Teléfono().						/					
	.//DNI						smo es					
Firma:		D			M		N	UL		M	E	

Ciruelos#4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



to década, de un nuevo tipo de programa, en el que no había que disparar contro noda, ni resolver complicodos misterios, ni devanorse los sesos con puzzles de complicadas figuras geométricas de diferente formas. Su obietivo era llevar los civilizaciones más diversos a la pantalla de nuestros ordenodores con total fidelidod. Moxis lonzó al mercado entonces una gomo de progromas en los que el objetivo principol era crear y hacer crecer varias "comunidades", desde olgo tan simple como es una ciudad o un hormiguero, hosta algunos más complicados como una granjo o todo un ploneto.

NOTABLES DIFERENCIAS

Los objetivos en «Sim City 2000» si-guen siendo básicomente los mismos que en su onterior versión, «Sim City». A portir de un trozo de terreno que cuenta, como únicos recursos, con unos lagos y cotoratas, deberemos construir uno ciudad dotado con todas las comodidodes posibles, que van desde una red vial, hosto zonas de entretenimiento. Pero la diferencia entre el primer programa de lo serie y éste, es que la acción está situada entre 1900 y 2050, por lo que tendremos que realizar uno serie de infraestructuras dependiendo del año en el que nos encontremos. Así, por ejemplo, si estamos a comienzos de siglo y queremos construir una centrol que produzco electricidod, tendremos que elegir entre una de carbón, hidroeléctrica o de petróleo. A medida que vayomos avanzando, otras como la nu-

clear o paneles solores estarán a

nuestra disposición.

NOVEDADES

n «Sim City 2000» vamos a tener la oportunidad de realizar muchas más f funciones de las que aparecían en la nera entrega. Estas serán las principa-novedades:

-La primera, y que más salta a la vista, es disposición del escenario en tres dimen-ones, frente al de dos de «Sim City». Con lo se ganará en realismo y planteará una ueva forma de disfrutar del simulador.



2000

abortan algo nuevo al género del software de entretenimiento,

Maxis no deja de sorbrendernos constantemente con creaciones que



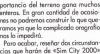
Otro novedad seró la incorporación de distintas ciudades, controladas por el ordenador y con las que podremos comunicarnos o través de la construcción de ferrocarriles o carreteros. Nuestra evolución dependerá, en bueno medido, de lo que a ellas les ocurra, ya que si por ejemplo tienen un excedente de pobloción y poseemos las comunicaciones adecuodas, es más que posible que vengan a nuestra zono, o viceverso.

Pero el aspecto mós destocable de todos, es sin duda alguna, el cambio de perspectiva. Ahoro, con lo inclusión de lo tercera dimensión, lo importancio del terreno gana muchos enteros. En gran cantidad de ocasiones no podremos construir lo que que ramos ya que la complicada orografío nos lo impedirá.

cias que harán de «Sim City 2000» uno outéntico maravilla de lo programoción. La primera, que incluye un editor de terrenos dotado de todo tipo de opciones para creornos nuestro propio territorio. Y lo segunda, que su distribuidor en Espoño estó trobajando en la traducción de los distintos menús. Algo que aumentaró considerablemente lo va de por sí olta aceptación de este tipo de progromas.

El Rey de la Construcción





O.S.G.

N FUTURO VERDE

LOST SECRET OF THE **RAINFOREST**

«Eco Quest» supuso la presentación en sociedad de nuestro amigo Adam Greene, Adam es un joven muy concienciado con los temas ecológicos. Su padre es miembro de una organización denominada Ecology Emergency Network y viaja por todo el planeta dispuesto a salvar a la naturaleza. «Lost Secret of the Rainforest» es la segunda aventura de nuestro brotagonista.

EL ECORDER. UN INVENTÓ INDISPENSABLE





uestro buen amigo Adam podrá grabar toda la in-formación que obtenga en su visita a la jungla en un aparato denominado Ecorder. Al acceder al Ecorder en el menú podremos desde imprimir los datos que poseamos hasta ese momento, sacar esa información por la impresora o hacer un sencillo examen para saber si nuestros conocimientos sobre los temas ecológicos son lo suficientemente amplio

Esta interesante iniciativa de Sierra mantiene al jugador pendiente de los lugares que recorre e interesado por las criaturas y plantas en peligro de extinción. La ecología va ganan-do adeptos y Sierra ha querido poner su granito de arena para concienciar a los más jóvenes.









uestro joven amigo Adam Greene regresa a las pantallas de nuestros Pc protagonizando una nueva aventura

SIERRA ON LINE En preparación: PC

ierra On Line está apostando muy fuerte por el "edutainment", una palabra muy americana que conjuga "education" y "entertainment En nuestro país son pocos los productos englabados en esta peculiar clasificación de la paderosa compañía americana que llegan a ver la luz. El problema radica en que no siempre se puede traducir un pragrama educativo de la farma correcta y es evidente que no tendría mucho sentido que apareciera en el idioma original. Los pocos juegas de este tipo a las que hemos tenida accesa en nuestra propia lengua han sida «Castle af Dr. Brain» y «Eco Quest». En breve padremos disfrutar con una nueva aventura aráfica: «Eco Quest II: Last Secret of the Rainforest».

COPIA EN PAPEL

«Lost Secret af the Rainforest» es una aventura gráfica que posee todas las características propias de las típicos productos de Sierra On Line. Se maneja con el ratón, los menús aparecen en la parte superiar de la pantalla y san muy similares a las del resto de las programas de la compañía. Pero también hay varias diferencias entre este juego y otros pertenecientes a las distintas sagas que el matrimania Williams praduce. La más importante es que en «Lost Secret of the Rainfarest» nadie matará a nuestra joven héroe. Olvidaras de tener que volver a empezar el pragra-

ma cada dos par tres por culpa de cualquier pequeño errar. Otra de las navedades es la inclusión en el menú del "Ecorder". Se trata de un aparata en el que Adam puede grabar toda la información que encontrará en su deambular par la jungla, sobre todo tipo de seres vivas. Con el "Ecorder" y una impresora canectada al ordenadar es posible abtener en papel una capia de la enorme base de datas que contiene el programa.

PARA LOS MÁS JOVENES

«Last Secret of the Rainforest» está destinado, como habréis ya supuesta, a las más jóvenes de la casa pero también gustará a los que están comenzando a introducirse en el apasianante mundo de las aventuras gráficas. El juego está repleto de detalles humarísticos que nas harán soltar la carcajada de vez en cuando, quizás diseñadas can la idea de que las padres jueguen junto a sus hijos. Pero también bay "malos" con los que Adam se enfrentará, dispuestas a convertir las selvas tropicales en inmensos eriales sin un solo árbal. Así que, lo más seguro, no todo será coser y cantar.

Aunque sólo fuera par cancienciar a quienes tendrán en el día de mañana la naturaleza en sus manos, «Last Secret of the Rainforest» merecería la pena.

Esperamos que el praceso de traducción sea breve y que dentro de paca podamos disfrutar de las aventuras de Adam Greene en nuestros ordenadores. Sierra vuelve a la carga, más verde que

THE LAND OF LATE

Si suniéramos lo que nos tiene preparado muchas veces el destino, no le tenderíamos la mano... O al menos nos lo pensaríamos dos veces. "La mano del destino", ése es el título, en castellano, de la última producción de Virgin, que esconde baio las líneas de su nalma la continuación de «The Legend of Kyrandia», una mítica aventura gráfica. Como los gruesos dedos de ese programa deiaron sus huellas en las teclas de nuestro ordenador, lo programadores de Westwood Studios han decidido otra vez llevarnos de la mano hasta una tierra mágica.

- ■WESTWOOD/VIRGIN
- En preparación: PC AVENTURA GRÁFICA

uando matan a tus padres, roban tus tierras y se apropian de un objeto, exactamente la Kyragema, que da vida a todo aque lo que más amas, lo más normal es vengarte y deshacerte con tus propias anos de tus enemigos... Pues, más o menos, esto fue lo que hizo un tal Brandon en «The Legend of Kyrandia», con la ayuda de su abuelo. Kyrandia fue una tierra violada, pero el coraje de un joven la resucitó. Lo malo es que la historia del hombre se repite cuando uno menos se lo espera, y, en este caso, es Kyrandia la que sufre dicha repetición. Por fortuna para nosotros..., se ve de nuevo atacada por la fuerzas del Mal. que busque, en el centro de la tierra, la piedra filosofal que salvará a Kyrandia de su lenta pero segura desaparición. Y mira que tenía donde elegir, pero nada, se fijó en la chica y la embarcó en una tarea difícil a la par que peligrosa. Porque, ¿aca-so no es complicado hacerse un hueco en un mundo poblado por hombres, en el que todo lo que le rodea pertenece al género masculino, monstruos y cosas incluidos? Bueno, todo, todo no. La piedra y Kyrandia pertenecen al sevo contrario

ASPECTO FÍSICO

l "acabado físico" que los programadores de «The Hand of the Fate» han otorgado a Zanthia, la bella dentro de un mundo de bestias, es "metafísico". Rubia, inteligente, valiente y lógica, muy lógica. Porque, en verdad, esta última es la

úni: LE DIABLE ca cua lidad aue le se rá muy útil ante todos los enigmas que le

esperan en los laberintos de Kyrandia. Y hablando

de esta tierra, el acabado final de su orografía también es espectacular, o cuanto de lleno en lo que podríamos llamar "filosofía de aventuras gráficas a la europea" -a pesar de su realización norteamericana-. ésta consiste en un estética muy especial basada en gráficos cuidados en lo que a color y detalles se refiere, apoyada a su vez en una historia muy sólida en la que interactúan personaies de ficción, dentro de un marco casi siempre bucólico. Su referente más cercano es «Simón el hechicero».

UNA MANO ABIERTA



Zanthia, a primera vista, parece ser la protagonista absoluta de la continuación de "Kyrandia"



Y como "señora" de la situación, sabe tratar como se merecen a todos los bichos de esta aventura.



"No está hecha la miel para la boca del asno". Este parece ser el mejor título de esta pantalla



El inventario que nos propone «The Hand of Fate» es muy original y rotativo...

FEMENINO SINGULAR

e entre todos los magos, brujos, druidas, curanderos y alquimistas que habitan esa verde tierra, la Mano del Destino, ente protagonista casi principal de «The Hand of the Fate» y hacedor de todo lo que se palpa en esta aventura gráfica, elige –a dedo...- a Zanthia, una joven, voluble y atractiva hechicera para



tendrá que viajar hasta el centro de la tierra en busca de la piedra filosofal que salve el tambaleante v amenazado reino de Kyrandia.



La Bella de Kyrandia se tropezará en su camino cor demasiadas bestias, con las que tendrá que tratar

menos brillante. A lo largo del recorrido asistiremos a logradísimos decorados de bosques, pantanos, embarcaderos, poblados, etc..., entre los que encontraremos árboles, aguas, barcos, casas, etc..., que desprenderán unos particulares destellos antes de desaparecer. Para que os hagáis una idea del arte final de este programa, es decir, de lo que dentro de poco veréis en vuestras pantallas, «The Hand of the Fate» entra

COMPETENCIA GRÁFICA

i ya la primera parte fue extensa, densa y tensa -en muchos de sus parajes y paisajes-, «The Hand of the Fate» no se queda atrás. Sus personajes, acciones y circunstancias dejan bien claro que la competencia que está sufriendo en la actualidad el mundo de las aventuras gráficas no es una simple suposición. Se tiende a mejorar extraordinariamente los gráficos, las rutinas de movimiento, las situaciones..., ya que las nuevas historias así lo exigen. La imaginación que se imprime a las mismas no se detiene ante impedimentos de "puesta en escena", si no que salta por encima de cualquier dificultad técnica o de diseño. Así, y como decíamos anteriormente, personajes, acciones y circunstancias son lo más atrayente que pueden permitirse, para que nosotros, futuros jugadores de "Kyrandia 2", nos sintamos atrapados irremediablemente a nuestras pantallas nada más ver el logotipo de Virgin.

Superarse o morir, un lema que tienen muy bien aprendido todos los programadores de software de entretenimiento, y en especial los que han diseñado «The Hand of the Fate». Un juego que nos da la bienvenida con un fuerte apretón de manos, que pronto llegará a a nuestro país traducido al castellano, y que nos abre un destino lleno de aventuras...



Psygnosis lleva mucho tiempo trabajando en uno de sus provectos más ambiciosos. La compañía que rompió moldes en su momento en Amiga con «Shadow of the Beast» y con tantos otros clásicos decidió entrar con paso firme y decidido en el futuro, en el mundo del CD-ROM. «Microcosm» es el nombre del programa con el que están dispuestos a impresionarnos una vez más. Y está va a punto.

Viaja al interior del cuerpo humano



En preparación: PC CD-ROM, MEGA

ace algo más de un año corría de boca en boca un nambre extraño: «Micracasm». Todas sa-bíamas que se tratab<u>a de un</u> proyecto ultrasecreto de una de las campañías más avanzadas del merca-da, tecnalágicamente hablanda. De «Mi-crocosm» sála se canocían algunas imágenes. Nadie parecía saber nada más. Paísajes misteriasas aparecían en esas fa-tografías, ¿qué tipo de juego contaría con esa extraña apariencia? La solución quedó pranto desvelada.

Las aficianadas al cine y a la literatura de ciencia ficcián recardarán sin duda una de ciencia ficción recardarán sin duda una película basada en una navela de Asimav que se llamaba «Viaje alucinante». Bien, pues «Microcasm» retama la ariginal idea en que se basá aquel film y nos traslada, miniaturizadas junta can un moderna sub-marina, al interiar del cuerpa humano. El argumento del pragrama nas situará en argumento dei programo nas sinuara en un cercana futura, en él, unas terraristas han inyectada a un importante persanaje una sanda que acabará can su vida en unas haras. Nuestra misián: recarrer el in-teriar del cuerpa de nuestra "invitada", encantrar la peligrasa sanda y destruirla.

SIETE MINUTOS DE INTRODUCCIÓN

Si hay un equipa de programación que de verdad trabaje las introducciones a sus juegas, se trata sin duda de Psygnasis. Las que canazcan los programas de Amiga de la campañía estarán de acuerdo con nasatros en que casi era más esperada la introduccián inicial que el prapia juega. Pues de nueva padréis cantar en «Microcasm» can una auténtica película, de siete minutas de duracián, que as dejará impresianadas.

Para crear «Microcasm» se han emplead ardenodares Silican Graphics, con ellas se han generada las gráficas que forman

el interior del cuerpo humana. Se les han aplicada texturas y se les han mantada las prapias diseños de sprites de virus, las prapids disenos de spriles de virus, bacterias y demás elementas con los que nos enfrentaremas en nuestra particular "Viaje alucinante". El canjunta lagrado es espectacular. «Micracasm» pasee una ambientacián perfecta. Casi parece real y as sentiréis verdaderas exploradares mi-crascápicas, infinitamente pequeñas dentra de un munda amenazante.

CON TODO LUJO DE DETALLES

Psygnasis na ha escatimada recursos en Psygnasis na ha escatimada recursos en despliegue técnica a la hara de diseñar el programa. Y na sólo los gráficas han sida cuidadas hasta el más mínima detalle, sina que la música ha recibida assimisma un trato especial. El encargada de camponer e interpretar las melodias que airemas durante el transcursa de nuestro misián ha sido Rick Wakeman. Mr. Wakeman es un vieja canocido dentra del mundo de misión de misión y ha pertenecida a un grupa tan legendaria y mastodántico cama "Yes". Ya

Psygnosis nos ofrecerá la oportunidad de realizar un "viaie alucinante" por el interior del cuerpo humann. V alucinante serán también las imágenes de «Microcosm» v la excelente banda sonora que lo ambientará.





ROCK EN TU ORDENADOR



ck Wakeman fue te-Ick Wakeman fue te-clista del supergrupo "Yes". Actualmente, sigue en activo y reciente-mente ha grabado un disco junto a algunos de sus an-tiguos compañeros. «Mi-crocosm» es su primera in-cursión en el mundo del software. Sin embargo, Rick Wakeman ya ha trabajado en proyectos en los que la en proyectos en los que la música jugaba un papel ambiental importante. Por

ejemplo, la banda sonora de "Lisztomania", película dirigida haca años por Ken Russell, también fue creada por Wakeman. Pero hablemos de «Microcosm», la música del juego será también editada en un CD de audio que incluirá la versión numerada del programa. El conocido músico ha manifestado que ha trabajado muy a gusto con Psygnosis y que está muy satisfecho de los resultados obtenidos.

sála nas falta conocer el juego en profundidad, ver cáma Psygnasis ha sido capaz de conjuntar todas estas ingredientes en un gran arcade de habilidad y darles estoque adictiva ten flipica de sus programas anteriores.

El CD-ROM se va apoderanda poca a poca pera imparablemente del munda del videojuega. «Microcasm» saldrá a la venta en PC CD-ROM, CD 32 y Mega CD de Sega. Tampoca se han advidado, en la distribuidara españalo, de los caleccionistes y el programa estar á disponible en un poca de luja de edición limitada en el que, además del prapia «Microcasm», se añadirán varios extras. Toda un detalles. En resumidas cuentas, Psygnasis inicia su andadura digital can todas las veles desplegadas. Cama debe de ser, «Microcasm» será un gran juega.

Los hombres más importantes del mañana...



HORA AL SUSCRIBIRTE A
MICROMANÍA DURANTE UN
AÑO (12 NÚMEROS X 275
PESETAS = 3.300 PESETAS.)
OBTENDRÁS ESTE EXCLUSIVO REGALO
RESERVADO SÓLO PARA LOS LECTORES
MÁS GRANDES. SI ERES UN AUTÉNTICO
MICROMANÍACO, NO DEJES

PASAR ESTA
OPORTUNIDAD.

UEDES
SUSCRIBIRTE
AHORA
MISMO,
RELLENANDO
EL CUPÓN QUE APARECE EN EL
CENTRO DE LA REVISTA (QUE NO
NECESITA SELLO), O POR TELÉFONO
LLAMANDO DE 9 A 14.30 Y DE 16 A 18.30
AL (91) 654 84 19 / 654 72 18.
SI LO PREFIERES, PUEDES ENVIARNOS TAMBIÉN
EL CUPÓN CUMPLIMENTADO POR FAX AL NÚMERO:

(91) 654 58 72.

OFERTA SÓLO VÁLIDA EN ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.

CES 94

Una feria en la que triunfó el CD-ROM

na vez más, el Costumer Electronic Show, popularmente conocido como CES, ha revolucionado el mundo de software de entretenimiento v ha puesto a cada compañía en el lugar que se merece. Las Vegas ha sido este año el escenario del CES de invierno, en el que reino el CD-ROM en detrimento de los cartuchos de consolas. Pero no anticipemos más datos y centrémonos en lo dio de sí la teria americana, tanto en ordenadores personales como en consolas. Este fue el beneficio de las "apuestas" lúdicas que se hicieron en la ciudad americana del juego.



Los mejores programas en la ciudad del juego









LOS CARTUCHOS DE UNA FERIA

unque en este CES de invierno reinó con fuerza el CD-ROM, lo cierto es que el mundo de las consolas siguió muy de cerca los pasos del mercado del software de entretenimien-to. Así, volvimos a "tropezarnos" con las compañías más clásicas, que nos ofrecían los más novedo-

ABSOLUTE

ega Drive albergará «Rocky and Bullwinkle», una historia que tiene como protagonistas a dos héroes de cómic llamados Boris y Natasha. También para esta consola encontramos «Goofy's Hysterical History Tour» un juego con el que nos partiremos de risa con las acciones de este popular personaje. La SNES cuenta con «Home Im-

popular personaje, provement», basa-do en un conocido programa de tele-visión americano, y «Turn 'N Burn: No Fly Zone», en el que los F-14 vola-rán a ras de nues-tras cabezas. Y oién saltará a también saltará la Super Nintend



la Super Nintendo

«Space Ace», una personaje de sobra conocido por
todos vosotros. Pero Absolute no sólo se compone
de una compañía; Extreme Enterlaiments se alia a la
misma con programas como «Riddick Bowe Boxing»
para SNES, Game Boy y Game Gear-, «Super Solitaire» – SNES-, «Choplifter III» - también para SNES
y Game Gear-, «Thrid World War» y «Battle Fantasy» –ambos para Sega CD-,

ACCLAIM

ega Drive tiene el honor de servir de so-porte a tres cartuchos que esta compañía presentó en Las Yegas, es decir: «Termina-tor 2: The Movie»; «Bart's Nightma-re»; y «Super High Impact». La pe-

queña de Sega, junto a la pequ de Nintendo, se servirán de los si-



de Actanin. «app. — derman 3. Invasion of the Spider Slayers» y el tan esperado «Itchy and Scratchy». Con parecido título encontramos «Itchy and Scratchy» Teed Boy», es decir, el ratón y el gato de los Simpson decididos a jugar al golf...

ACCOLADE

eportes, deportes y más deportes. Esto es lo que nos propuso la firma americana Acco-lade en Las Vegas. ¿O no es deporte progra-

mas como «Speed Racer», una carrera vertiginosa en la que solamente ga-nará el más veloz -Super Nintendo y
Mega Drive-; «Hardball III», béisball



bién-; y «Jack Nicklaus' Power Challenge», un golf con un "swing" digno de los mejores maestros -Me-ga Dirive-. Pues eso, que Accolade está en plena forma y que no ha dejado pasar por alto la feria CES para demostrar su gran momento de juego.

AT&T

sta compañía americana llevó al CES de Las Ve-gas algo más que dinero para apostar en las máquinas... Presentó un modem llamado «Ed-ge», gracias al cual podremos jugar con la consola Mega Drive y con nuestros amigos al mismo tiem-po, aurque estos se encuentren en sus casas.

LAS VEGAS



Sonic no podía faltar en la feria americana, máxime si quería presentar su tercera entrega. Con el, cómo no, el grupo Sega



El stand de Sunsoft estaba lleno de personajes tan populares como la Pante ra Rosa, el Correcaminos, etc. Todos personajes de "cartoons".

ACTIVISION

Regreso a las primeras posiciones

sta campañía americana intenta dejar a todos los de-más fabricantes fuera de juega con «Return to Zork», y na sála parque esta nueva aventura está basada en el anteriar pragrama de Infacom, sina parque además existe una versián diseñada para la tarjeta de vídea Reel Magic para repraducir la último en "playback" a tada pantalla can las avances del sistema MPEG vídeo.

Otra títula para PC y PC CD-ROM es «Mechwarriar 2: The Clans», un simulador futurista de combate can la pa-sibilidad de luchar contra atro jugadar mediante madem. A la larga de 1.994 se lanzará un disco adicianal con 17 nuevos "BattleMechs" con/cantra las que luchar. A continuación llegará la siguiente entrega de "The Clans" titulada «Salaris VI». «Planetfall» saldrá al mercada del CD-ROM tanta en Macintosh como en PC. Para el público infantil saldrán «Richard Scarry's Busiest Neighbarhood Ever» y «Richard Scarry's Best Neighborhoad Ever», ambas para Macintash CD-ROM y PC CD-ROM.

«Quicktaans II: What's Up, Disc?» es el segunda CD-ROM de Wayzata que repraduce clásicas de la primera época de los dibujas animadas. Y si buscáis más diversián, padéis echar un vistaza a «SuperToons», que contiene las aventuras de Superman tal como surgieron de las películas clásicas de los estudios Max Fleisher, También es digno de mención «Loon Magic». Un CD destinada a los que sientan interés par canacer las castumbres de los somorgujas, pájaros bastante comunes en los basques americanos

de las famasas (y valiasas) primeras partadas de Spiderman, las Cuatra Fantásticos y algunas más.

nes inéditas de sus persanajes favoritas del universo Marvel, sina también la reproducción a tada pantalla

BRIGHT STAR

¿Habia usted mi idioma?

sta firma os ayuda a aprender idiamas con su nue-va serie para PC CD-ROM, «Berlitz far Business», El primer disco de la misma contiene clases de japanés. No solamente veréis lugares y objetas de la vida corriente, sina que padréis ejercitar vuestras conocimientas en escenas interactivas. Un micráfano que se canecta al ardenador os permitirá grabar vuestras respuestas a los ejercicias arales de la lengua japonesa. El pragrama también os enseña una serie de nacianes sa-bre las realas camerciales al uso en aquel país, las cosas que se deben y na se deben hacer, además de una va-liasa infarmación sabre las castumbres, historia y geaarafía del Imperio del Sal Naciente.

CAPSTONE

Dibujos y juegos

apstane también viene cargada de navedades para PC CD-ROM, con dos recopilaciones que recagen buena parte de su produccián para dicha farmato. «The Kids Callection» reúne en un sala disca «An American Tail», «Tralls» y «Rock-A-Doadle». «The Casino Collectian» es una diversión para adultas que na vaciará las bolsillos de éstas. Empieza par «Trump Castle II», un simulador de juegos de azar aderezada con ap-

cianes para varios jugadores, fatas digitalizadas y toda la acción que se puede encontrar en el casina real de Atlantic City. Ambas recapilacianes san compatibles con el usa del ratán, así como numerasas tarietas de sanida.

CASSIDY & GREEN

Más aquestas

ewton de Apple está empezanda a complementarse can programas bastante buenas..., y divertidos. «Silican Casina» permite aharrar dinera, puesto que éste na irá a parar los locales de juego. Se trata de una recapilación de cinco juegas: bacarrá, "blackiack", dados, videapáquer y máquinas tragaperras.

COREL CORPORATION

Herramientas útiles

orel CD Pawerpak» cansta de herramientas útiles para ■ los usuarios de CD-ROM. Incluve CD-Audio, una utilidad para reproducir CDs musicales y una

AMERICAN LASER GAMES

merican Laser Games sigue hacienda juegas realistas para PC CD-ROM que requieren una endiablada rapidez de reflejos. Por ejemplo, «Who Shot Johnny Rock?» os situará en los alocadas años veinte a la busca del asesina del famoso cantante «Mad Dog II: The Last Gald» as ambienta en un escenario de película del Oeste, Por su parte, «Crime Patrol» as invitará a ayudar a los agentes de la lev en su cruzada contra la escaria de la ciudad. Para ponerlos a buen recaudo tendréis a vuestra disposición el "GameGun", un nuevo periférico que sustituye al tradicianal pad de contral o jaystick.

BERKELY SYSTEMS

Héroes de comic

racias a las nuevos "Marvel Screen Pasters", diseñados por las autares de «After Dark», todos los fanáticos del cómic agradecerán la opartunidad de ver no solamente unas imáge-







Desde «Spiderman 3», hasta «Bart Nightmare», pasando por «Terminator 2: The Movie», se dieron cita en las oficinas de Acclaim en el CES.



Nuestro corresponsal Marshal Rosenthal, muy en su linea, se lo pasó muy bien en la feria americana. Incluso hizo amistades...

base de datos para memorizar títulos. Además, araba fragmentos de sonido en formato .WAV, para luego reproducirlos. También lleva incorporado un editor de .WAV para operar con dichos ficheros y un juego de auriculares para conectarlos a un reproductor de CD-ROM. Entre los valiosos programas que se incluyen figura «Corel Photo CD Lab», «CorelMosaic», que es un gestor de ficheros visuales, y extensiones de CD-ROM con software inteligente de caché para obtener tiempos más rápidos de acceso. Por último, se incluye un CD-ROM con 100 imágenes en Kodak Photo CD libres de royalties y otro con fragmentos de sonido.

DEADLY GAMES

Nuevo en esta querra

eadly Games es una nueva compañía, y entre sus primeras ofertas se incluyen «U-Boat» ,un simulador de la Segunda Guerra Mundial, y «M4», una reproducción de un tanque que combate por tierras de Francia, Bélgica, Luxemburgo y Alemania. Casi todo está dirigido por voces, por lo que el juego va acompañado por unos auriculares. Por último, tenemos «Bomber 2», un simulador realista que os pone a los mandos de un bombardero F-17 que sobrevuela la Europa nazi.

DYNAMIX

ynamix inicia la cuenta atrás con «Battledrome» para PC en disco flexible, un juego interactivo que presenta una guerra de robots bajo vuestro

control. Podréis conectar dos ordenadores incluso a través del modem para luchar contra otro amiguetė usando armas y sistemas defensivos futuristas. «Front Page Sports: Baseball» os ofrece una oportunidad iniqualable de disputar un sensacional partido de béisbol. «Aces of the Deep» os otorga el papel de comandante de un U-Boat alemán durante la Segunda Guerra Mundial. Os enfrentaréis a más de 20 tipos diferentes de buques de guerra y 8 clases de



os usuarios de Amiga ya vuelven a encontrar en Estados Unidos productos diseñados para ellos. Les agradará saber que Electronic Arts tiene una flamante versión de «Deluxe Music». Este programa ofrece nuevas características entre las que se incluye soporte para varios documentos a la vez, así como nuevas opciones de "playback", un módulo de repro-







ducción independiente o la posibilidad de conectar un sample de cualquier instrumento o asignar un canal MI-DI a cualquier nombre de instrumento.

EA provecta el lanzamiento de muchos otros productos a través de sus numerosas filiales. Entre ellos se incluye «Compete within the Walls of Rome», de Mindcraft para PC. Se trata de otro gran juego de estrategia y asalto que os ofrece la posibilidad de participar como defensores o atacantes en batallas aisladas o campañas completas.

EA Kids es la división educativa de Electronic Arts, que ha extendido esta línea de producción al formato Macintosh. Así, para los más pequeños está el «Cuckoo Zoo». Los niños aprenden mediante un zoo de pega, acompañados por dos simpáticos personajes. «Peter Pan: A Story Painting Adventure» está destinado a los niños de entre los 5 y los 9 años de edad, y muestra un juego de "herramientas" animadas llamadas "Paintbox Pals". Este interfaz permite a los chavales cambiar el quión y los acontecimientos que tienen lugar en la aventura que están presenciando, «Scooter's Magic Castle» (5 y 8 años) es un divertido pasatiempo por un castillo lleno de juegos educativos.

En cuanto a los programas de EA para adultos, «Noc-tropolis» es un título de PC CD-ROM que traslada al jugador a un extraño y enjamático mundo de cómic.

GAMETEK

Tu pantalla amiga

ametek tiene un lote de novedades para PC y Macintosh, entre las que se incluyen concur-sos televisivos como «Jeopardyl» y «La rueda de la fortuna», además de fragmentos de la serie ani-

mada de «Batman» y la «Liga Nacional de Fútbol Americano». También tiene preparado el lanzamiento de «Journeyman Project» y ha colocado en el mercado «Jeopardy! Sports Edition», que plantea preguntas del mundo del deporte, «Fisher Price Little People Farm», un juego de niños, y «Air-Warrior», un juego de tipo arcade/acción que requiere gran rapidez de refleios.

INFOGRAMES

a firma francesa Infoarames exhibió dos grandes y nuevos títulos para ordenador personal. El primero es «Alone in the Dark 2» continúa la aventura iniciada con su predecesor, usando nuevamente múltiples perspectivas y polígonos sombreados en tres dimensiones para ofrecer una visión frontal muy realista. Y el segundo «Shadow of the Comet» es una aventura tridimensional para CD-ROM basada en la obra de H.P.Lovecraft.

ATARI

odos esperábamos juegos de Jaguar, la nueva consola de 64 bits, y la espera no fue en vano. Además de conocer los nombres de las compañías de software que apoyan dicho formato, que componían una larga lista por cierto, Atari mostró «Tempest 2000», «Alien vs. Predator», «Checkered Flag II» y «Tiny Toones Adventure». Cuatro títulos que aupan aún más a Jaguar de Atari.

CAPCOM

egaman Xv, «Megaman 4», «Megaman 6», «Streetfighter 2 Turbo», «Chip in Dale Rescucue Rangers 2» v «Mighty Fight» son las armas más mortales, todas ellas en formatos de Nintendo, de Capcom para la campaña venidera. V si dispares son estos juegos, en lo que a argumentos se refiere, más variados aún son «Saturday Night». Saturday Night Slam Wrestlers», los "roles" «King of Dragonsy», «Eye



CORE



techar con seres de otras lunas, en sega CD; «Soula-tar», de Sega CD también, con asesinos de un planeta llamado Myrkoid; y «Skeieton Krew», en el que un grupo de mercenarios hacen su guerra particular, eso sí, en Mega Drive...

DATA EAST

os distintos escenarios lúdrico que presentó esta compañía en la feria se tradujeron en tres títulos para Mega Drive -los dos primeros - y Super Nintendo - el último-. Estos son «High Seas Havoc», una lucha continua con el amy sus elementos, «Dashin Desperadoes», la conquista del lejano oeste, y «Joe and Mac 2: Lost in the Tropics», eccuela de una saga llena de dinosaurios hambrientos.

ELECTRONIC ARTS

o más fuerte de la división deportiva de esta célebre compañía americana, es decir de EA Sports, será «John Madden Football 94». Se trata de un cartucho en el que la acción del fútbol americano salta a vuestra Super Nintendo o Mega Drive, con toda la fuerza que tiene esa liga y con los caracteris que avaina su cami-



que avalan su cam peonato. Tam 40 son las alinea ciones que presen-tará «EA Sports

Soccer»—solamen-te para Mega Dri-ve-, prueba evidente de que el fítibol europeo ha-ce estragos al otro lado del gran charco. Electronic Arts se despidió de la feria con el salu-do del baloncestista Shaquille O'Neal, que pro-metió jugar a su deporte favorito en Super Nin-tendo y Mega Drive.

FCI

o único que nos faltaba era ver «Eye of the Beholder» en Sega CD. En FCI son conscientes del hecho y dentro de poco nos presentarán este cartucho en ese formato. Pero la cosa va más lejos..., tan lejos que llega a la última. Para Super Nintendo FCI nos enseñó en las Vegas «Ultima», otro juego de rol muy clásico. Y el gran salto lo da, dentro de la lona, «World Champion Wrestling», cartucho duro donde los haya para las pequeñas y grandes de Nintendo y Sega.

INTERPLAY

oches y "rock & roll" es lo que nos ofrecerá
«Rock n'roll Racing», un juego lleno de acción y riesgo para Super Nintendo. También
mucho movimiento encontraréis en «Claymates»,
que es la historia

de Clayton, un jode Clayton, un jo-ven que tiene que rescatar a padre de la garras de un paranoico doctor. Pero la historia más clásica que



mas clasica que presentó intere par presentó intere par play en la feria de c. CES de invierno fue «Lord of the Rings» para Super Nintendo. En el mismo encontraremos una trepidante escena, un alucinante sonido y muchos personajes con los que interactuar.

JVC

rimero fue en PC y ahora salta, con ayuda de su látigo, a Sega CD. Nos referimos, por supuesto, a Indiana Jones en su última aventura ulndiana Jones and the Fate of Atlantis». Para los curiosos, os contaremos que es muy, muy parecido a la versión de ordenador.

KANECO

sta firma llevó al CES de invierno a dos perso-najes bien distintos: Fido Dido y Chester Che-tetah. El primero se presentó en su homónimo «Fido Dido» para Mega Drive, en un cartucho lleno de puzzies y acción; y el segundo en «Wild Wild Quest», tanto para Mega Drive como para Super Nintendo.

NINTENDO

os tres formatos de la firma nipona llevaron al CES grandes novedades, que muy pronto tendernos en nuestras consolas. Para la mayor, es decir, para Super Nintendo se presento «Stuat es presento »Stuat es

sentó «Stunt Race FX», «Ken Griffey Jr. Presents Major League Baseball», «Sound Fantasy», «Super Metroid» y «Kirbys Tee Shot».



«Kirby s Tee Shot». Es decir, variedad y más variedad y más variedad y más variedad. Game Boy, la pequeña, contará con dos grandes juegos «WarioLand: Super Mario Land 3» y «Donkey Kong 94». Y para NES, también otros dos cartuchos llenos de adicción: «Mega Man 6» y «Zoda's Revenge: Star Tropics II».

SEGA

omo su más directa competidora, Sega ocupó una enorme cantidad de espacio físico en el salón en que se celebraba el CES de Las Yegas. Pero vamos a lo práctico, es decir, los juegos. Y vamos a

hacerlo por orden, o sea, por consolas. Para Game Gear dremos tres solitendremos tres soli-tarios de cartas: «Poker Face Paul's Biackjack», «Poker Face Paul's Poker» y



Face Paul's Polken y
«Polker Face Paul's Polken y
«Polker Face Paul's Polken y
»Polker Face Paul's Polken y
»Polker Face Paul's Polken y
»Polker Face Paul's
»Polker Paul's

LAS VEGAS





Sonic, va asentado de llego en el mercado del software de entretenimiento, también tenía su stand en el CES.



Una vista general de la entrada de la feria americana de Las Vegas. El movimiento de gente era espectacular y se hicieron muchos contactos.

LUCASARTS

INTERPLAY

Variedad real

Il na nueva línea de producción de esta compañía son sus programas para Macintosh bajo el sello de MacPlay. Entre ellos se encuentran «Battle Chess CD-ROM»; «In Search of the Fabulous Fuzzbox»; «Star Trek: The 25th Anniversary»; y «Mario Teaches Typing». En cuanto a los juegos para PC, Interplay va a lanzar versiones mejoradas para CD-ROM de sus títulos más famosos. Por ejemplo, «SimCity», con una inmensa capacidad de memoria y sonido; «Castle II: Siege & Conquest» añade secuencias cinematagráficas de la Edad Media, mientras que «SimAnt» data de vida propia a los personajes mediante la tecnalagía de Actores Virtuales. Una novedad para PC CD-ROM y Macintosh CD-ROM es «Voyeur», una aventura interactiva de amor, crímenes y misterio. Par último, «Zombie Dinos from the Planet Zeltoid» nos demuestra la que puede ocurrir cuando una máquina del tiempa se vuelve loca.

LEGEND

Historias del lado oscuro

egend tiene su mente puesta en la diversión con el lanzamienta de «Companions of Xanth» y «Spellcasting Party Pak». "Xanth" está basado en la última entrega de la popular serie de navelas del mismo título escrita por Pier Anthony, y "Party Pak" combina la serie completa de "Spellcasting" creada par Steve (Infacam) Meretzky, tanto en CD-ROM como en disca flexible. También en Legend se está progra-

manda «Superhero-League of Hoboken», producto de la mente genial de Steve Meretsky. En el mismo. los Estados Unidos de América son un territorio estéril y sólo un grupo de superhéroes puede cambiar la situación. ¡Todo un reto para los que disfrutáis con el riesgo!

LIGHT SOURCE

foto", el sistema de scanner de Light Source para Macintosh y Windows, tiene un soporte adicianal para nuevos escáneres. La versión 2 del software de escanea con un solo botón e impresión en color ahora funciona con Arcus Plus de Agfa, Ilcx de Hewlett-Packard y Silverscanner II de La Cie. Gracias a su tecnología de calibrado adaptable, los usuarios pueden calibrar sus labores de escaneo con cualquier dispositivo de salida y eliminar las variables que causan complicaciones y empobrecen los resultados.



char contra los rebeldes con «Tie Fighter», admirando unos gráficos tridimensionales y unos asombrosos efectos especiales mientras combatís la sublevación de las fuerzas del bien. A continuación podréis disfrutar de las sensaciones de «Rebel Assault». que ahora sale para Macintosh y muestra secuencias cinematográficas, sonido digitalizado y toda clase de maravillas de la técnica al servicio de la diversión. En un apartado más humorístico, tenemos la versión para PC CD-ROM de «Sam & Max Hit the Road». Mucho más "serio" es «The Dig», la película que Steven Spielberg pensó que no se podría rodar nunca, pera muy bien podía convertirse en una aventura para CD-RÓM. LucasArts explota todas las posibilidades del formato mientras os reta a asumir el papel de Boston Low, comandante de un equipo de exploradores espaciales desterrado a un planeta peligrosa y hastil situado a millones de kilómetros de la Tierra.

hora padréis formar parte del Lado Oscuro y lu-

MAXIS

"SIM" novedad...

axis es famosa por su serie "Sim", y «SimCity 2000» continúa la tradición can nuevos elementos y gráficos en 3 dimensiones. También está previsto el lanzamiento de «Unnatural Selection», que combina las técnicas de "claymation" con la cinematografía y la tecnología de vida artificial para dar como resultado una intrigante historia de ciencia ficcián.

Pero no queda ahí la cosa, puesto que Maxis tiene una serie de filiales que han presentado otros productos innovadores. Uno de ellos es «Baseball for Windows» de Miller Assoc., donde podréis reunir a los mejores equipos y jugadores para verlos en plena acción en unos campos diseñados a base de gráficas reales. «Kid Studio», de Cyber-Puppy Software, permite a los niños inventar sus propias historias multimedia en Macintosh usanda herramientas de pintura, grabación de sonidos y efectos especiales, junto con una selección de imágenes de PhotoCD. También destinado al público infantil llega «KidArt: Typefaces» (Imager), una gama de 20 tipos de escritura de Truetype concebidos para amenizar la labor de escribir a los chavales.











Pero la atracción estaba tanto dentro como fuera de la feria. Y para demostrarlo, aqui está esta imagen de un globo publicitario de una casa de software.



Un espectacular y dorado león era la entrada al stand de M.G.M., en el certamen americano. Era sorprendente lo que imponía esta imagen...

Los fanáticos de la astronomía disfrutarán de lo lindo con «Redshift Multimedia Astronomy», de Maris Multi-media. Este CD-ROM utiliza técnicas de realidad virtual para mostrar imágenes realistas del Universo.

MECC

o último de Mecc se llama «Odell Down Under» es un programa para Windows y Macintosh, y consiste en un simulador submarino que enseña a los jugadores los secretos de la comunidad ecológica de la Gran Barrera de Coral australiana.

NOVALOGIC

ovalogic presentaba: «Wolfpack CD-ROM». El programa aprovecha las posibilidades del multimedia, y este clásico simulador naval de la Segunda Guerra Mundial os sumergirá en las profundidades marinas con unos gráficos que captan todos los detalles de los U-boats alemanes y los destructores norte-americanos utilizados en la contienda, podréis asumir el papel de comandante del submarino alemán o dirigir la flota del Atlántico Norte como jefe de la Escolta Aliada.

ORIGIN

rigin lanzará al mercado «BioForge», una aventura interactiva aderezada con actores sintéticos en 3D, alienígenas que cambian de forma y toda clase de peligros que

afrontar y evitar. Por otra parte, «Ultima VIII: Pagan» os traslada de las tierras de Britannia a un mundo nuevo y lleno de peligros.

PSYNOGSIS

sygnosis introduce las técnicas de la cinemática con «Microcosm», una combinación de secuencias cinematográficas, música original e imágenes de ordenador. Esta aventura para PC CD-ROM os sitúa en un mundo del futuro a la busca de un androide destructivo encargado de una mortífera misión y os veréis obligados a entrar en un cuerpo humano para acabar con él

READYSOFT

odos los usuarios de Amiga 🕏 conocen el placer de emular otros ordenadores. Ahora es fácil conseguir un Macintosh en toda regla en la potente máquina

de Commodore con «A-Max IV» de Readysoft. La tarjeta se inserta en un slot de Amiga y utiliza el sistema operativo de éste para emular un MacPlus en blanco v nearo, «A Max IV» consta de un chip adicional instalable por el usuario y un paquete de software (para todos aquellos que quieran mejorar su «A-Max») que ahora proporciona una pantalla en color limitada solamente por los chips de color de Amiga (256 para el Amiga 4000, 16 para todos los demás).

SIERRA

Police Quest: Open Season» está diseñado por el antiguo jefe de policía de Los Angeles, Darryl Gates. En el papel de detectives de homicidios en Los Angeles, los jugadores deben investigar los crímenes de un asesino múltiple y poner fin a su sanavinario reino del terror

Tampoco debemos pasar por alto un juego para PC CD-ROM como «Outpost», una aventura gráfica que lleva las emociones a un punto límite. En ella os convertiréis en una parte del futuro y contribuiréis a que la Tierra colonice diversos planetas, pero algo horrendo está ocurriendo al abandonar la órbita de la Tierra en vuestra enorme nave espacial. Un poco más cerca de nuestro planeta, pero no mucho más..., está «Gabriel Knight» para PC CD-ROM, una sombría y misteriosa aventura gráfica con un aire muy extraño. Os sumergiréis en un mundo de vudú y desesperación, donde los sueños son vuestro único vínculo con la realidad. Si estáis preparados para el reto, adelante con «Gabriel Knight».

SOFTWARE SORCERY

Simulación de vuelo

tra compañía nueva es Software Sorcery, que tiene un montón de simuladores para CD-ROM. Pronto podremos ver «Fast Attack», donde el mundo submarino sufre un ataque furibundo; «Bucaneers», una aventura de piratas; y «Treasure Hunters, Inc.», que os pone a la busca de más de 400 de los más ricos y apasionantes te-soros del mundo. Por su parte, «Escape from the Dead Zone» es una aventura llena de acción ambientada en el espacio exterior. Por último, mencionar «Fantasy Fiefdom», un juego de rol ambientado en la Inglaterra medieval

SOFTWARE TOOLWORKS

he Software Toolworks sabe que todos nosotros necesitamos meiorar nuestras pulsaciones mecanográficas. Por eso va ->

SONY IMAGESOFT

sta compañía no pudo ir más "peliculera" al CES de las Vegas con programas como «Last Action Hero», vcliffhanger», los dos pars Supper Nintendo y Mega Drive. Pero todo iban a ser cartuchos sobre filmes..., para eso está «Gearworks» o cómo engranar distintas piezas metálicas para probar nuestra habilidad. Y para finalizar con Sony, «Oxidation and Rust», un programa para Gama Boy y Game Gear, con dos personajes llenos de acción.

SPECTRUM HOLOBYTE



SPECTRUM HOLOBYTE

Sata Trek: The Next Generation» nos esperará en dos consolas tan distintas como Super Nintendo y Mega Drive. Y tras el mismo, títulos como «Soldier of Fortune» o «Beastball», ambos para Super Nintendo y Mega Drive. La exclusividad en esta última de la levará «Tinheado», and se a levará «Tinheado», las desventuras de un robot que lucha contra un tal Dr. Squidge. Pero Spectrum Holobyte no se que-cuenta una bomba "alojada" en un enorme rascacielos, superanda todo tipo de pruebas, lo más práctico será poneros a los mandos de una SNIS o Mega Drive y jugar con elimpossible Mission 9025». Todo un reto. Y lo mismo ocurre con Bullet Proof Software, cura fillal de Spectrum Holobyte, que nos ofrece una especie de «Tetris» llamado «Wildsnake» para Super Nintendo.

TAKARA

Super Nintendo y Mega Drive son los escenarios de «fatal Fury» un juego de lucha en el
tal Fury liv, salta al escenario, gracias a los golpes de Takara, en sus versiones de SNES, Mega
Drive y Neo Geo. También hay "palos" en «Art of
Fighting», aunque
son llaves con mutent day

Tent day

Ten



THO

a Realidad Virtual me mete de nuevo en nues-tras consolas de la mano de «Lawnmower Man». "Y si este cartucho en real "a medias", por lo de virtual..., también lo son «Veediots» y «The Mask», programas basados en comics y dibujos animados.

VIRGIN







Una vez Marshal Rosenthal en su papel de reportero/aventurero... Pero en esta ocasión luchando contra los elementos venidos de extrañas galaxias.



Takara fue una de las compañías que más juegos de lucha llevó al CES.



«Mortal Kombat» seguia pegando fuerte incluso en Las Vegas. Con sangre o sin ella, esta revolución cautivó a los que jugaban con sus armas más mortales.

o lanzar al mercado «Movis Beocon Teaches Typing versión 3». Esta último entrego de la serie para PC añade 256 colores en pontollo, junto con lecciones avanzodos o gusto del usuorio y nuevos juegos de oprendizoje.

gBuscóis algo más de diversión sin abondonor las toreas de aprendizaje? «Morio" s Time Machine» os ofrece una buena oportunidad de conseguirlo. Este programa de enseñanzo de historia está destinado o los niños de edad superior o los siete años, y va repleto de secenos musicales interactivos a toda color que repro-

ducen imágenes de otros épocos.

Algo mós "serios" son los juegos pora PC CD-ROM
de los que vamos o hablar a continuación. «Dragon
Tales» es una oventura de rol que presenta unos increállos 360º de visión y una libertad totol de movimientos por los escenorios del juego, con vaces sincronizadas y unos efectos tridimensionales sumamente
reolístos. Por su parte, «MegaRace» incluye un relato
digitalizado y un circuito de correras futurista que
abarco cinco mundos diferentes diseñados medionte
gráficos tridimensionales. Poro hocer tarjetas y certificados tenis a vuestra disposición «CordShop Plus»,
pero la "niño de nuestros ojos" en PC tiene que ser
o la fuezo «Stor Wars Chess», que utiliza los poderosos rutinos del «Chessmaster 3000» y muestra personajes animados tomados directomente de la populor trilogía.

SPECTRUM HOLOBYTE

Los perfectos conocidos

pectrum Holobyte ha adquirido Microprose, pero ¿qué es lo que nos ofrece? Echod un vistozo a «F/A-18 Hornet» y comprobod lo que es la simuloción de combates aéreos de verdod, con misiones auténticos y un completo cuadro de mandos en lo cabina. Lo versión para PC CD-ROM de «Falcon 3.0» oñode territorios auténticos con curvos de nivel y mós reolismo del que nunca se ha visto hosto ahora, mientros que la serie "Wild Blue Yonder" para Mocintosh y PC CD-ROM es un oposiononte viaie interactivo a bordo de cozos de combate, y os permite soboreor las emociones de este tipo de vuelos. Microprose nos ofrece «Sub War 2050», un iuego poro PC que nos sumerge en los técnicos de combote de submorinos futuristas. «Drogonsphere» es uno aventura fantástica para PC cuyo orgumento resulta enormemente cautivodor, gracias o los diólogos inteligentes y rea-listos con los personajes del juego. Si hobéis disfrutodo de los emociones de «Civilization», es hora de que sepáis que este juego ha

llegado ol entorno Windows. Así 8 pues, intentad controlor o vuestro imperio y ver cuónto crece y perdura en el tiempo.

Coincidiendo con su quinto oniversorio, «Tetris» se hoce de oro en PC CD-ROM con «Tetris Gold», un juego rebosonte de diversión e incluso unos cuontas sorpresas. Contiene seis juegos, empezando por lo versión original de este clásico y siguiendo con «Welltris», donde los fichos caían hocia una especie de pozo, y «Faces...Tris III», en el que los piezos son trozos alargodos de coros de personos. A continuoción viene «Wordtris», donde los iugodores monipulan bloques de letros, y luego le sigue «Tetris Clossic» con un ospecto mejorodo

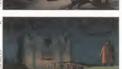
y brillantes gróficos VGA. Todos estas versiones funcionon bajo MSDos. El último juego es «Super Tetris», que añode a los clásicos blaques obstáculos toles como abismos móviles, bombos que coen de lo porte superior de la pontalla y tescros ocultos.

SSI

En las mazmorras

SI llevo los emociones al límite con «Dungeon Hack», que tiene..., jmás de 4,000 millones de mazmorros! Este nuevo juego de lo serie "Advanced Dungeons and Drogons Forgotten Reolms", tie-

ne como protogonisto o uno hechicera que ho enviodo o un colaborador o lo busco de un poderoso orbe mágico. El jugodor elegirá ol personoje o creorá uno o portir de los coracterísticas ofrecidos por el programa. A continuación, podrá explorar un sinfín de mozmorras inmensos y siniestros llenas de peligros y maravillos, puesto que el generodor de mazmorros los combia a cada momento.





TWIN DOLPHIN

Juegos muy completos y variados

onotonk» ha sido programado por Twin Dolphins y es un juego de inteligencio que corre bojo Windows y contiene 100 problemos diferentes. Poro destruir el mortifero virus olienígena, tendréis que descifror los numerosos acertifos planteados por la aeronave abondonado. Otro titulo es «Smoking Guns» poro Windows, una golería de tiro a estillo de los salones recreotivos



que ofrece seis escenarios diferentes. Podréis daros una vuelta pou «Gangsterland», cazar fantasmas en «Haunted Hill» y hacer muchas cosas más. Para ello tendréis que elegir entre seis pistolas con diferentes fuerzos de retroceso y capocidod de corgo.

TSUNAMI

Matrimonio de conveniencia



señoritos. «Ringworld 2: Within Arm's Reoch» es una novísima entrega de la serie de aventuras gráficas basodo en lo fomosa obra del escritor de ciencio ficción Larry Niven.

VIACOM

Sangre azul

iocom (que recientemente obsorbió o Icom) estó haciendo progromación de oltos vuelos con «Droculo Unleoshed» poro PC CD-ROM. Este juego está repleto de secuencios cinematográficas, un argumento espeluznante, una acción trepidante y misterios a tutiplién.

VIRGIN

Exitos seguros

Virgin tiene algunos títulos extraordinorios en cartera, el primero de los cuales es uno versión mejorada de «Fables & Fiends: The Legend of Kyrandia» para Macintosh CD-ROM. Los jugadores tendrán que abrirse camino a trovés de los moltifiples recovecos de ese reino mágico, resolver problemos de inteligencia y buscar pistos para derrotar ol moltudo Jester. Otra parte de la serie (esta vez para PC) es «The Hond of Fate». En ella obundon los problemos de inteligencia y los misterios que tendréis que resolver si queréis oyudro a Zanthio o descubrir los motivos de lo desoporición de los tierros de Kyrandio.

«Béneath a Steel Sky» traslodo una popular serie de comics y novelos al universo del PC CD-ROM, y os situará frente o uno infinidod de personajes interactivos mientros exploróis el extraño mundo del GAP. Wientros «The 716 Guest» entro por lo puerta grande del Macintosh CD-ROM, no debéis perder de visto lo esnaccional novedod de «The 11th Hour», un programo poro PC CD-ROM con el doble de escenos cinemotográficos y más problemos de inteligencio que en la versión anterior.

Ya nos conoces.

Encontrarás los vídeos Manga en los mejores videoclubs, grandes superfícies, tiendas de cómics y de videojuegos.

Disponible a partir del 9 de Marzo





Disponible a partir del 23 de Marzo

Aterriza ahora en el siglo 21

MANGA-COLECCIÓN: Completa tu

- El Puño de la Estrella del Norte
- DominionTank Police Actos I y II
- Venus Wars
- Urotsukidoji

- Doomed Megalopolis
- DominionTank Police Actos III y IV
- Urotsukidoji II

ANIACOS DEL CALABOZO

IQUIETO, "PARAO"! ¿DÓNDE CREES QUE VAS? AHÍ SENTADITO QUE VAMOS A EMPEZAR YA. NO MUEVAS NI UNA CEJA, NI MUCHO MENOS PASES DE PÁGINA. MI NOMBRE, POR SI TE ATREVES A RECONOCER QUE NO LO SABES, ES FERHERGÓN, Y PRESIDO ESTAS REUNIONES MENSUALES. DURANTE ESTE RATO VAMOS A HABLAR INTENSAMENTE DE JDRS Y TE ASEGURO QUE MERECE LA PENA. O SEA QUE SI TE VAS. PEOR PARA TI.

n el día de hoy toca hacer de fontaneros. Efectivamente, si sequis levendo comprobaréis como vamos a "desatascar" a unos cuantos maniacos de sus respectivos taponamientos. Habrá respuestas para muchos juegos: «Elvira II», «Shadowlands», «Veil of Darkness», «Eye of the Beholder»... Y también habrá preguntas, por qué no, para implorar la ayuda del resto de los reunidos. En suma, en esta reunión vais a hablar mucho.

De todas formas, y para no perder las buenas costumbres, comencemos con una breve recopilación con las aventuras de que disponemos en este preciso momento. Parece que por fin se ha abierto la entrada a Terra, y sus islas esperan ansiosas nuestros recorridos en «Might and Magic III». Además, como podéis comprobar cerquita, está a punto de abrirse el puente aéreo a «Clouds of Xeen»

Asimismo, se busca gente que no tenga miedo a las brujas para acabar con una tal Scotia, que ha tomado por las bravas «Lands of Lore», juego de gran calidad, en especial a nivel sonoro, y con alaunos problemillas de dificultad.

La isla de la Serpiente sique abierta a nuestras pesquisas, siempre que accedamos a transmutarnos en Avatar, Y, aunque sin tanta acogida popular, están disponibles también «Hired Guns» y «Darksun». Pero ya os toca a vosotros. Venga, comenzad a hablar.

OTROS MANIACOS

Si no recuerdo mal, en octubre hablamos aquí de un par de programadores, bajo el nombre de Bizarre Software, que estaban elaborando un JDR. El tiempo ha pasado y, obviamente, el juego ha avanzado (digo obviamente porque, si se hubiera quedado parado, ahora no estaríamos hablando de él).¿Cómo sé que ha avanzado? Pues porque me han mandado un vídeo demostración del mismo. Lo cierto es que «Wyrth». que así se llama el juego, tiene una pinta excelente en varios aspectos. No se trata aquí de realizar una crítica, pues espero que ya haya tiempo para eso, pero sí de resaltar el hecho de haber realizado este JDR en tierras hispanas.

El juego se desarrolla a vista de pájaro, en un estilo visual similar «Cobra Mission», con unos gráficos auizá excesivamente pequeños. Tiene una música muy aceptable, así como una excelente presentación (quizá algo larga). El combate es, como ya comenté, de tipo narrativo. De los eniamas, la historia y los hechizos poco puedo decir. En cambio, el sistema de generación de personajes es bueno, aunque tampoco incorpora grandes novedades. Por supuesto, está en español, y no de traducción. El juego, en líneas generales, es prometedor, pero lo importante, como ya dije en octubre, será la historia y los enigmas.

Respecto a una casa de software para su publicación. Dro Soft y Proein son las que más JDRs publican como todos sabéis. Quizá deberíais comenzar por éstas compañías. Os adelanto, aún a riesgo de pincharos el globo, que el mayor problema que váis a encontrar es que el juego lo habéis hecho sólo para Amiga y no se publican últimamente muchos programas para este ordenador. Suerte, no obstante

Comenzamos ya la labor fontaneril, Pablo Jiménez, de Madrid, expone sus problemas en «Ultima VII» y «Shadowlands». El del primer juego es el famoso del vampiro de Skara Brae, ya resuelto en una sección reciente. En «Shadowlands» el atasco tiene lugar en el nivel segundo, en concreto en una habitación con dos sensores de presión cerrada por una puerta (sí, hombre, esa en que hay que poner dos personajes en cada sensor para que se abra la puerta, y que provoca la separación del grupo). Lo siento, pero me niego a contestarte.

MIGHT & MAGIC IV: CLOUDS OF XEEN

ESTA PREVIEW DEBERÍA COMENZAR DE UNA FORMA SIMILAR A ÉSTA: "CREYENDO QUE TENDRÍAMOS ALGO DE DESCANSO TRAS XXXXX (AQUÍ. EL OBJETIVO DE «MIGHT AND MAGIC III»), APARECEMOS EN XEEN. DONDE NUEVAS AVENTURAS ESPERAN AL INTRÉPIDO GRUPO DE AVENTUREROS EN QUE NOS ENCARNAMOS". MAS, COMO EL CAPÍTULO PRECEDENTE HA SIDO RECIENTEMENTE PUBLICADO POR ESTOS LARES, Y EL DESCUBRIMIENTO DE LA TRAMA ES UNOS DE SUS ALICIENTES, NO PUEDO EMPEZAR ASÍ. VAYA MALA SUERTE.

sí que supongamos que la misión era salvar a Terra. El caso es que tras haber salvado al planeta de las islas hemos aparecido en otro planeta, llamado por el monosilábico, a la par que griposo (por la onomatopeya de un estornudo), nombre de Xeen. En apariencia, no hay ningún nexo de unión con la parte anterior. En fin.

ya veremos. Una de las primeras cosas llamativas de «Clouds of Xeen» es que es, a su vez, la primera entrega de lo que podríamos considerar realmente la continuación de "Might & Magic". Me explico.

Está prevista la publicación de «Might and Magic V: Darkside of Xeen». Pues bien, si juntas los dos programas en el disco duro, se transforma en «World of Xeen», un mundo rectangular y plano cuvas caras estarían constituidas por "Clouds" v "Darkside". Espero que me haváis entendido.

Aparte de estas consideraciones, centrémonos en lo que ofrece «Might and Magic IV», La verdad





es que resulta fácil responder. El mismo sistema de juego que su predecesor, con escasos cambios, aunque sí con algunos de relevancia, que serán comentados en otro lugar más oportuno. Pero lo importante es que pone a nuestra disposición un nuevo mundo que explorar, "Clouds of Xeen", con cinco ciudades (Vertigo, Rivercity, Asp, Winterkill y Nightshadow) que visitar, algunas torres a cuyas nubes llegar, los típicos calabozos y castillos, e incluso un par de esfinges. Las exploracio-

nes del lugar nos llevarán por un extenso desierto. una tundra nevada, un bosque de muertos, pútridas ciénagas y una zo-

Como veis, los mundos de "Might and Magic" se estructuran en torno a zonas similares: también «Might and Magic III» tenía su isla desértica, su isla volcánica... Y creo que «Darkside of Xeen» hará otro tanto.

Por cierto, el tema de los elementos sigue en pie, aunque sin importancia visible..., al menos, al principio. Distribuidas por el territorio hay algunas pirámides. En esta aventura no se pueden usar por defecto de cierta conjunción astral. Sin

Manuel Rueda, de Córdoba, comienza preguntando si «Hired Guns» está ya disponible. Si has leído desde el principio, sabrás que sí. A continuación proclama que «Shadowlands» es un juego soberbio, en lo que coincide con la mayoría de los maniacos y le da sus seis votos. Consecuentemente, pregunta si hay algún juego en su línea. El único por el es-

tilo que conozco es «Shadoworlds», pero es bastante más flojito, pese a ser su segunda parte. Finalmente, Manuel desea saber qué es un "spinner". Pues bien, es una trampa que tiene la virtud de hacernos cambiar de dirección, o sea, de hacemos girar un cierto ángulo. Su incidencia se comprende en juegos tipo «Bloodwych» (no tiene sentido en «Shadowlands»), sobre todo si no te das cuenta de que has girado. Seguro que te destroza el mapa si no percibes su presencia. Algunos de los "spinners" más celebrados se recogen en «Bloodwych» y «Dark Heart of Uukrul».

Vamos ahora con el enigma de moda en «Ultima VII». Se sitúa ya muy cerca del final, con lo que la frustración se multiplica.

ALABOZOLISTA

embargo, su importancia es crucial, dado que son los portales mediante los que podremos trasladarnos al otro lado del mundo..., cuando tengas «Darkside of Xeen».

Como ya ocurriera en Terra, aparecceremos más desorientados que un pulpo en un garaje. Situación: la ciudad de Vertigo, al sur de una peligrosa zona volcánica, al norte de unas llanuras habitadas por brujas, y en el extremo este del mundo, muy cerca

del vacío. ¿Cómo hemos aparecido aquí? Ni idea. Apresurémonos a leer la historia que cuenta el manual de instrucciones. Tampoco sabremos por qué estamos aquí, pero al menos conoceremos de la existencia de un tal rey Burlock, cuyo hermano Roland llevaba bastante tiempo en paradero desconocido. Cuando volvíó, estaba o obsesionado con el

legendario Sexto Espeio. obsesión casi tan legendaria como el artefacto en cuestión. Aprenderemos que el consejero del rey Crodo tampoco está pasando su meior época... Parece que el tal Roland no es el original. En fin. muchas incógnitas en estas líneas, que exigirán una investigación concienzuda en «Clouds of Xeen», y que a lo mejor incluso se extiende a «Darkside of Xeen».

¿Qué más? El sistema de combate y el de hechizos parece que permanecen inalterados. En el de hechizos no me quejo, está bien; pero el de combate sí merecería la pena mejorarlo, pues sigue sin precisar de estrategia. Los

Parece que lo gente tiene mu-

chísimos problemas abrienda

unas puertas más allá del Salón

del Trono. La cierto es que estas

cuevas son bastante lorgos y es-

tán llenas de muros folsos. Ésta

es la primero recamendación:

tantead todas las paredes que

veáis. Segundo, al sentaros en

una silla (quizá traducida como

"Silla del Cambia") seréis tele-



atributos de los personajes juegan un papel más importante que en la pasada edición: habrá que distribuir cuidadosamente los aumentos que podamos realizar durante la exploración. Y sí, hay nuevos y peligrosos monstruos. Los gráficos han mejorado de forma apreciable: los bichos son may grandes y terroríficos, y su proximidad es menos grandes y terroríficos, y su proximidad es menos

recomendable que nunca. Además, hacen unos ruiditos más desagradables, lo que vendrá a significar una mejora del sonido, claro. Abundan los golems de todo tipo; preparaos a enfrentaros con estos seres, minerales dotados de vida.

«Might and Magic IV» promete la misma clase de emociones que su predecesor, mejoradas en sus aspectos técnicos. Esperemos que los enigmas y la historia del juego hayan tenido el mismo avance, pues lo contrario resultaria aleo decepcionante.

No obstante, las conclusiones definitivas están por ver..., y en poco tiempo en estas páginas.

Ferhergón



tronsportadas o otros lugares del calabazo, hasta tres distintos. En esos destinos, explorad bien las paredes. Tercero, al sentoros en el "Trono de la Virtud" el destino de lo citada silla pasa a ser uno nuevo. Finalmente, recomendaros sólo que entréis a este calabaza con una buena roción de poderosos hechizos y un nivel na inferior ol actavo. Y tros resolver un problema en «Ultimo VII», propongamos otro en «Serpent Isle», encontrado por Luis González, de Madrid. Hobiendo cubierto su búsqueda en las montinãos de la Libertad, pretende salir. Tros revolver con un cabollo (un tol Pesadilla), conseguir unas flores de un coneju y mover una polanco bastante dura, llega a un jardín en

cuya haguera puede teletransportarse a un lugar sin salida. Su clamar desesperado es cáma narices puede salir de esta zona. Pues si conacéis la respuesta, na dudéis en sacar a Luis de este atolladera.

Desde Lagraño escribe Álvara Rodríguez, con prablemas en «Eye of the Beholder II» y en «Dark Heart of Uukrul». Empezanda por el última, pregunta por la última línea de la Plegaria de la Luz, que hay que recitar para cancluir el juega. Hambre, Álvaro, tal línea está en las instruccianes del juega; cansúltalas en la plegaria Lairian, al dios Fshafth, Respecto al otra juego, le falta una de los cuatro cuernos, según él mismo reconace. Y pregunta dónde está, sin concretar cuól de los cuatro le falta (el del Norte, del Sur, del Este o del Oeste). Pues nada, si tú no concretas yo tampoco: está en los catacumbas.

Carlos Sorabia, de Zaragoza, opela o mi compasión en su preaunta sobre «Veil of Darkness»: ¿dónde está el martillo que pide Kirill? Pronto te atascas muchachito. En fin, has de buscar en lo casa abandonada que hoy en la parte inferior derecha del pueblo. Entro en ello y explórala hasta llegar a uno habitación en que hay manchas de sangre en el suelo. Verás que terminan en un ormario. Empújalo desde su parte superior y se desplazaró revelando una puerto secreta. En el cuartito que hay tras ello está el martillo buscado, así como un trozo de camiso rota que necesitarós más adelante.

Seguimos en el mismo juego. pero nos trasladamos a Barocaldo (Vizcoya) de donde Joseba Borcena escribe con su problema. Ha llegado al punto de la profecía que dice "...Y al mol encarnado con ostucio hablorá...", y ollí se ha auedodo atascado. Por desgracio, Joseba tompoco es muy concreto en lo que lleva hecho, por lo que poco podré ayudarle. Sólo algo de lo que te puede faltor: si has curado a la niña, tendrós un alfiler y padrós visitar el jardín laberinto cuva existencia te comunican. Con ese alfiler y el muñeco vudú obtenido en el campamento gitano, debes visitar a Paco el Loco, y visitar el si-tio en que, según él, estó el libro Agripa. Si noda de lo dicho te sirve, escribe de nuevo concretando qué te falta o qué has hecho. Y los demás pracurod hacer lo mismo: concretad bien el lugar en que estóis, lo que habéis he-

Es curioso lo que ocurre en nuestra lista. Hay dos juegos inamovibles en la preferencia de los maniacos. Y lo cierto es que son, también en mi opinión, los dos meiores JDRs publicados en España (con nermiso de otros ilustres: «Dark Heart of Uukrul» y «Might and Magic» principalmente). Y luego los otros están muy igualados, cambiando cada mes. Ahora les toca a «Legend» y «Eye of the Beholder II», otros que aparecen y desaparecen. Lo más destacable es, sin embargo, la aparición del «Shadowcaster» por vez primera en la lista. ¿Subirá mucho, o se unirá al grupo de nuestros "Guadianas"? La respuesta la tienen vuestros votos

La respuesta la tienen vuestros votos. In cuanto al futuro, la apuesta es clara: In cuanto al futuro, la apuesta es clara: Ison, alands of Loren, a-Might and Magic Illin y a Serpent Islew. Quizà a-Shadowcaster» también entre en la pugna. En todo caso, la respuesta a esta incógnita yace en el mismo lugar: vuestros votos. A la espera de conocer la solución, el juego del mes es «Ultima VIII: The Black Gate».

Votos contabilizados en Enero-94 LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

- 1.- Ultima VII: The Black Gate
- 2.- Shadowlands
- 3.- Legend
- 4.- Eye of the Beholder II
- 5 Shadowcaster

cho, lo que tenéis..., cuolquier cosa que creáis pueda contribuir o situarnos en el problema. Sólo así recibiréis lo respuesta que onsiáis.

onsiais.
Por último, cerrando el turno de preguntas y respuestas, olgunos dedicadas a «Elvira II», como prometíamos al comienzo de la reunión. Valgon las cuestiones propuestos por Jorge de la Rosa, de Madrid.

Los cosas imprescindibles de las catacumbas son: la lanza india, la daga del nivel dos (ésta, con los hechizas odecuados, es lo mejor armo que hallarós durante el juego) y las raspos de pescodo (que, por cierto, aún no has encontrodo). Para conseguir que el doctor te haga el veneno precisos de dos condiciones: tener la receta del mismo, a obtener en la biblioteca, y disfrazarte como su ayudonte, para lo que serán de suma utilidod los elementos de disfraz del camerino y lo foto del guión. Luego habla con él y ofrécete o ayudorle. Finalmente, la cajo fuerte que se obre con la llave protegida por la piraña está en ese mismo cuarto, tras el cuadro del pata. como siempre.

Sí, yo sé que nos podríamos quedar hablondo atro rato más, y otro... Pero si lo hocemos momó se vo o preocupar mucho (quien dice momá dice la novia o el novio). O seo que paromos por ahoro. El próxima mes, más.

Ferhergón



Como cada mes desde que comenzamos S.O.S. Ware, os agradecemos vuestra colaboración a la hora de poder llevar a buen término nuestra sección. Es fundamental que especifiquéis en vuestras cartas el ordenador y el juego que os plantean tantos problemas. De este modo, nos facilitáis mucho el trabajo y tendréis asegurado por mucho tiempo nuestro S.O.S. Ware.

Pora que vuestras dudas sean resuellos, sob tenéis que envierores una corta en lo que oporescen los siguientes dar envirores una corta en los ponuellos (MADAD, PROTECTION DE PROCESAMA, PRECIDADA), PROCESAMA, PRECIDADA, PROCESAMA, PRECIDADA, PROCESAMA, PRECIDADA, PROCESAMA, PRECIDADA PROCESAMA, PRECIDADA POR PROCESAMA, PRECIDADA POR PROCESAMA, PRECIDADA POR PROCESAMA POR PROCESAMA PRECIDADA POR PROCESAMA PROCESAMA PROCESAMA PROCESAMA PROCESAMA PRECIDADA POR PROCESAMA PROCE REFERENCIA: S.O.S., WARE
C / De los Cirvelos 4
Son Sebastion de los
Son Sebastion de los
Sebastion
Sebastion
Sebastion
Sebastion
Sebasti

FLASH BACK



En el nivel 2, salta par el abisma que me indica el anciana, pera no pueda pasar al atro saliente. Fca. Enrique Asensia (Madrid)

Para pader pasar, debes opretar shift e izquierda y entances saltar izquierda y dejar apretada el Shift, nuestra hérae, carrerá y saltará salita.

MANIAC MANSION

¿Cáma pueda llegar al ática dande están las cables arrancados? ¿De qué farma se rompe la hucha?

José Luis Guerro (Vollodolid)

Usa el aguarras can la pared pintada y aparecerá una puerta. Para lo segunda, prueba can un

En el numera 54, respandíais que había que grabar un disco, lo hice pero no funciona, ¿esa llave sólo sirve para la mazmo-rra? ¿Cómo abra la rejilla del principia? Y, ¿cóma funciona con ratáns

Fidel Rivero (Volladolid)

Paro que lo lómpara estalle, uso el disco que hay detrás de las altavaces en la habitación de la maneda de 10 centavos, ése sí es el disca carrecta y, efectivomente, la llave sóla vale para la mozmarra. El Hunk-a-matic usado das veces abrira la rejilla. Para que fuciane can ratán, tan sála lee las tecla que tienes que pulsar, tal y cama se te indica en el pragrama ariginal.

HOOK

¿Qué deba hacer en la ciudad de las niñas perdidas para poder utilizar el tirachinas y salir valandas

Jasé Antanio Rodriguez (Cádiz)

El tirochinos se reporo usondo un traza de gamo elóstico que el niña del taller te entregoró o cambia de las huevas de lo goviata (la gaviata abandanaró su nida durante unas segundas si haces sanar la carocolo o su loda). Esa sí, antes de otreverse o utilizar el tirachinas Peter deberá lanzarse tres veces saltonda desde el extrema derecha del acontilado.

WHO FRAMED ROGER RABBIT?

¿Qué es la que tengo que hacer en la pantalla del Gag factory tras matar a la camadreja y a sus secuazes?

Dámoso Lazona (Cáceres

Usondo los objetos, tienes que volver o olconzar la parte inferiar derecho de lo pantalla y cager el

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

¿Cómo puedo dar esquinazo a los perras de la mansión de la

Salvadar Sánchez (Almócera, Volencio)

Canseguirás evitorles con oyuda de las chuletos y los flores.

Tenga «Larry I» en versión inglesa y, cuando pido el vina, na me la mandan, ¿qué he de hacer? losé Manuel Gómez (Cóceres)

Para que te la lleven a la hobitacián, llama par teléfana desde la cabina que hay cerca del supermercada y, cuando regreses ol cuorta, ya habrá llegada.

MANIAC MANSION



¿Sirve para alga la espanja can revelador? ¿Cóma puedo jugar a las máquinas recreativas si na hay carriente?

Juon Carlas Hernández (Modrid)

Si le entregos el rollo y lo espanjo Michael padrá revelor en lo hobitoción de la máquino revelodaro unas fotas que contienen unas planes militares que deberás dar a Ed. Para jugar a la máquina de las metearitas si tienes vo la maneda de 25 céntimos hoz que Michael apague las fusibles, arregla las cables de la luz can ayudo de lo linterna (panle ontes los pilas de la radio) y los herramientas y finalmente encien-de de nuevo la luz.

CHICHEN-ITZA

¿Cóma puedo pasar la puerta de las arañas sin que me éstas muerdan?

Joan Serradell (Vilamalla, Girono)

Debes elabarar un preporodo de guamo y untórtela para prategerte de los oroños. Para ella aplasta sabre el ploto la vaina de guama de la selvo con ayuda de la estatuilla de oroño.

THREE WEEKS IN PARADISE

¿Cómo bajo a Wilma del árbol después de matar al guardián? ¿Dánde están las pinzas del cangreja? ¿Y el sacacarchas? ¿Para qué sirven el pico, el hacha y una especie de cubo? ¿Qué se hacer al obtener aceite? Guillermo Coneiero (Códiz)

Para liberar a Wilmo debes cartar la liana can el hocha ofilada. Para quitarle la pinzo ol congreja debes llevar las flotodares y la lata lleno de agua caliente del géiser. El socacorchos se encuentro en la herrería. El aceite sirve para afilar el hacha mellodo delante de las ruedas del cache.

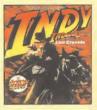
COZUMEL

¿Cómo se pasa exactamente el influja de la diosa?

Joime Romis (Mólogo)

De los cinco callares que encontrarós a lo lorgo del camina salamente una, el de polenque, es el odecuada. Póntelo ol cuello, frótala das veces (la primero poro descubrir que es el odecuodo, la seaundo poro poner en marcha su pader) y quedarás definitivamente libre del hechiza de la diasa aunque lomentablemente la pabre Zyanyo seo la víctimo de sus iras.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



¿Cáma puedo soltar a Indiana Janes y a Henry cuando están en el castillo atadas a la silla? Carlos Soler (Torremalinas, Mólogo)

Debes maverte o empujanes hasta calocarte frente a una de las armoduras y, en el punta exacta, dar una patada al hocho paro que carte las cuerdos.

JABATO

¿Qué deba paner para que Taurus luche contra el aladiador en la tumba de la patricia? y ¿cuál es la clave de la segunda

Jasé A. Pérez (Aliconte)

Tu primera pregunto es sencilla, sóla hos de escribir: "Taurus: Pégale". Respecto a lo segunda, intraduce lo siguiente: "Inexes Loxika'

EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!
Ya esté aquí el libro más esperado del añar uno guía proporcionado por la propio Sega en la que encontrarás los mejares trucas y ayudas para sacera el máximo partida a tus juegas favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

P.V.P. 1.500 pts.

- · Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.
- · Más de 500 pantallas a todo color



BUSCALO EN TU QUIOSCO PÍDENOSLO EN EL TELÉFONO 91-6546164



Vista al frente JIM POWER

Hasta el PC llega la, por el momento, última versión de uno de los arcades más espectaculares de la temporada. «Jim Power», un arcade en el más puro sentido del término, en busca de un, más que probable, éxito. Quizá penséis que un juego de este género no sea precisamente lo más original del mundo a estas alturas. Cierto y, sin embargo, «Jim Power» llega a serlo en arcado máximo. Baste con decir "Muoratis 3D".

■ LORICIEL ■ Disponible: PC ■ T. Gráfica: VGA ■ Arcade

ecardod este extroño nambre y comprenderéis de la que estamos hoblanda. Haró un par pare el Amíso un arcade llamado «lim Pawer» opareciá pare el Amíso; y hoce solamente unos pacas meses ocurrió lo propio can la Super Nintendo. Ahora, le ha tocodo el turno al P.C. Y resulta sorprendente cómo el ujego no sólo no ha perdida un ápice de interés, sino que sigue poseyendo una gran adiccián.

FUTURO VIRTUAL

La historio de «Jim Power» nas sitúa en el Ínturo, en el centra de investigociones sobre realidad virtual más importante de tado el arbe. Un grupo de científicos estó a punto de conseguir uno hozaria increible: mandar o un mundo virtual a una persona de corne y hueso. Ese viajera es Jim Power.

Pero una arganización enemiga se ha infiltrada sabateando los ordenodores y candenanda a Jim a una muerte cierta. Sólo hoy una posibilidad entre un millón de solir con vida. Y nasatras haremos que esa posibilidad se convierto en un hecho.

LOS MIL Y UN SCROLL

«Jim Pawer» posee muchos y variodos niveles. Desde los típicos, que se desarrallan en un sentido horizontal, hosta otros diseñados con una perspectiva aérea.



La posibilidad de "ver" en 3D nuestras acciones es una más de las ventajas que ofrece «Jim Power».



Como podéis ver, la calidad gráfica de este programa de Loriciel es rica en detalles y colorido.

También se podrío hablar de aspectas como enemigos, dificultad, etc. Pero, ¿qué arcode no incorpora toda esa? «Jim Power» tiene esa y más: originalidad, gran colidad gráfico que, así, sin más, puede no decir demosiado. Paro continuar, un muy buen sonido. Después...

Aquí falta olgo. Hemos dicho que «Jim Power» tenía uno gron ariainalidad. ¿Par qué? Por olgo tan simple camo el scroll y el efecto de profundidad. Es en este punto dande hay que hacer referencia o "Nuaptix 3D". Una nueva técnica mediante la cuol, con la ayuda de unas gafas especiales, es pasible apreciar un outéntica efecto tridimensional en nuestras manitores. También es posible jugor sin las gafas 3D. El efecto se reduciró pero se seguirá observando la brutalidad del scroll parallax en todas las fases.

«Jim Power» cambino diversión con innovoción. Algo lo bostante sabroso como paro que al menos la prabemos ontes de decir que no nos gusta.

F.D.L.

RO

Un nuevo modo de ver el viejo género de los arcodes.	82
ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	80

DIFICULTAD

El desafío final

AMERICAN REVOLT SYNDICATE DATA DISK



Estamos en el siglo XXI. Todo el mundo está dominado por los sindicatos. ¿Todo?, no. América resiste aún en pie...



¿Dificil? No, hombre. Digamos, más bien, casi imposible. La realidad es dura, y la de «American Revolt» mucho más.

La lucha por el dominio del mundo se encuentra en todo su apogeo. Tras la batalla tecnológica entre las mega-corporaciones, que derivó en las acciones cruentas entre los sindicatos por todo el planeta, se ha llegado a un estado de paz engañosa en gran parte del mismo. Sin embargo, una gran zona queda aún por controlar. El continente americano se ha estado reservando para el final como la parte más jugosa del pastel. Y ha llegado la hora de hincarle el diente...

BULLFROG/E.A.
Disponible: PC

T. Gráfica: VGA

Estrategia

e la unión de Bullfrag y Electronic Arts han surgido juegos camo «Papulaus» o «Pawermanger» y, por supuesto, «Syndicote». Este último ho llegado a cousornos no pocos quebraderos de cabeza en nuestro ofín por conseguir el control del ploneta. Alga que, evidentemente, no está a nuestro olconce en la vida real. Y la verdad es que tampoca era una frezo sencilla en el juego, Pera can «American Results las rasos y una rombior

Revalt» las casas van a combior. Si as encantráis entre la minoria ofortunada que logró llegar al final de «Syndicate», seguramente estobais esperanda cama oquo de maya que aparecieran nuevas retas que llevaras a la boca con ovidez. Sais "carne" para «American Revolt», Si, por contra, todos vuestras intentas par haceras con siquiera una pequeña porcela de poder en este mundo de fieras fueran baldías, también estáis de enharobuena. Porque «Americon Revolt» presenta un más que interesante punta de partida: Tado el munda ya está bajo nuestro daminia excepta el continente americana, hocia el que se dirigen las miros en las misianes que componen este disco de datos. Por tanto, sólo es necesario tener instalado «Syndicate», sin preocuporse del punto al que

llegáramos en nuestras anteriores escaramuzas, y disfrutar cama enanas tras instalor el nuevo reto.

EL PODER DEL CHIP

Por supuesto, el Chip y su tecnología siguen siendo el meollo del asunto. No sálo hay que eliminor a las miembros de los sindicatos rivales, sino tombién sequir manteniendo el nivel de "felicidad" entre los habitantes de las territarios baja nuestro cantral. «American Revalt» montiene intactos todas las virtudes de «Syndicate», con sus excelentes gráficos en alta resolución, su impresionante bando sonoro y, por desgracia, su tremebunda dificultad. Quizá sea una apreciación personal pero nuestro primera tomo de contacto con las nuevas misiones no pudo ser más desesperonzadora. Los primeros territorios a los que el disco permite el acceso (Aloska y Colifornia) planteaban objetivos, en principio, bastonte simples. Sin emborgo, escager uno de las zonos y morir o los pacos segundos, ocribillados o balazos o chomuscodos por lonzallamos, como vulgores lechones osados, fue tada uno

«American Revolt» exige un dominio così total de «Syndicate» pora triunfar. Es preciso tener buenas reflejas, las ideas muy claras y un sentida de la estrategia, aprendida del juega arriginal, que nos permita octuar rópidamente.

NUESTRA OPINIÓN

Los nuevas abjetivas que plonteo «Americon Revolt» pueden hocer los delicios de tadas las fanóticos de «Syndicate». Sólo que charar, na bosta can prabar a darse vueltas por los escenarias esperondo cocntecimientos o emboscadas. Digamos que los nuevos misiones, sin llegar a ser exclusivamente paro expertos, tampaco san los más adecuedos para aquellas que na hayan jugado onteriarmente.

En definitiva, se trata de un estupendo complemento o «Syndicale» que nos volverá a hacer pasor las haces pegados a las manitores, hasto que por fin el mundo caígo en nuestros manos. Y es que, aunque sea medio en broma, resulta bastonte morboso eso de sober que bosta una orden nuestra paro poner el planeto patas orribo.

F.D.L.

Americon evolta y el nunda. ¿Hace alta alga más?

		п
DRIGINALIDAD	65	3
GRAFICOS	88	Г
ADICCIÓN	90	ı
ONIDO	85	Г
DIFICULTAD	90	
ANIMACIÓN	80	П

Rcomendados

IN EXTREMIS
DELPHINE SOFTWARE (PC)

LITIL DIVIL GREMLIN (PC)

3 SAM & MAX LUCASARTS (PC)

4 RETURN TO ZORK INFOCOM/ACTIVISION (PC)

5 REBEL ASSAULT LUCASARTS (PC)

6 LANDS OF LORE VIRGIN/WESTWOOD STUDIOS (PC)

7 TFX OCEAN (PC)

8 DAY OF THE TENTACLE

9 MORTAL KOMBAT ACCLAIM/VIRGIN(PC)

JURASSIC PARK
OCEAN (AMIGA IMPORTACIÓN, PC, PC CD-ROM)

SHADOWCASTER ORIGIN (PC)

12 BUBBA'N'STIX

13 INNOCENT UNTIL CAUGHT

INDYCAR RACING

CYBERPUNK CORE (AMIGA)

MIGHT & MAGIC III

NEW WORLD COMPUTING (PC)

SPACE QUEST V
SIERRA (PC)

F-15 STRIKE EAGLE III
MICROPROSE (PC)

DRACULA UNLEASHED

20 JIM POWER

ERÍa lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juldo, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales, es, simplemente, la opindón completamente subjetiva de la revista.



Norte contra Sur

THE BLUE & THE GRAY

El género de estrategia vuelve a vestirse de gala con «The Blue & The Gray», un juego que nos traslada al año 1861, en plena guerra de secesión americana. Se trata de todo un auténtico desafío para los estrategas, en lo que es uno de los meiores, y últimos, programas de Impressions.



Por medio del mapa orográfico de los estados Unidos de América podremos conocer las posiciones de los enemigos.



Con un simple vistazo, podremos saber el estado de nuestras tropas, tanto si son confederadas como federales.



Con la caballeria preparada, los ejércitos del norte prepa



Los "grises" son más numerosos que los "azules", pero la cantidad numérica no significa la victoria.

■IMPRESSIONS

■ Disponible: PC ■T. Gráfica: VGA

Estrategia

uegos de estrategia ambientados en la guerra entre el Norte y el Sur de la que hoy conocemos como los Estados Unidos como los Estados Unidos, pero muy pocos han alcanzada el nivel que posee «The Blue & The Gray». Manejando al ejército tederal o al confederado, tomaremos parte en una cruda batalla, asumiendo ciertos activos de la historia.

El juego nos permite crear nuestros propios ejércitos, nombrar unidades, reclutar soldados y transportarlos, por ferrocarril o barco, hasta el campo de batalla. Una vez en el mismo, deberemos desplegar a nuestros soldados por senderos, llanuras, ríos, puentes..., dentro de un área de terreno bastante extensa. Todo ello trazando un plan cuidadosamente estudiado para dividir nuestras fuerzas y colocarlos en los mejores emplazamientos.

Una vez que nos hayamos encontrado con el enemigo, se librará una lucha animada en pantalla, y es aquí donde el juego adquiere más acción. Podremos controlar a un único soldado o dar órdenes a todo un arupo de nuestra infantería. Por supuesto, también podremos recibir refuerzos en plena batalla si nuestros efectivos están en desventaja frente al contrario. pero no es conveniente utilizar mucho este recurso, ya que significará dejar un fuerte o un puesto indefenso. En todo momento podremos dar nuevas órdenes, reagruparnos, valorar nuestras fuerzas, retirarnos y dirigir desde las más pequeñas escaramuzas hasta las mayores hatallas

NUESTRA OPINIÓN

Lo que más nos ha llamado la atención de «The Blue & The



Algunos presidentes americanos también "lucharon" en la contienda.

Gray» es la gran calidad que caracteriza a sus gráficos, realizados en alta resolución. También cabe destacar, a pesar de las muchas opciones que posee, la tremenda sencillez de manejo del programa. A lo que hay que unir un sonido y unas melodias bastante buenas, muy acordes con el entomo de la época.

Sinceramente, «The Blue & The Gray» es un producto muy recomendable para los aficionados al mundo de los juegos de estrategia, pues posetodos esos loques técnicos y adictivos que los fanáticos al género exigen en un programa de este tipo.

E.R.F

Un juego que engrondece el género de estrotegio.

ORIGINALIDAD 70
GRAFICOS 87
ADICCIÓN 89
SONIDO 79
DIFICULTAD 88

TAD 88

Tunto de mira

Ellas son así

MAN ENOUGH

¿Estáis deprimidos porque no encontráis novia? ¿La chica de vuestros sueños os ha abandonado sin razón aparente...? Pues tranquilos y levantar esa moral, porque con el último CD-ROM de Tsunami tendréis la oportunidad de volver a sentir la emoción del amor, aunque sólo sea de una forma interactiva...

- **■**TSUNAMI
- Disponible: PC CD-ROM T. Gráfica: VGA
- Aventura

uestra navia nas ha abandonada. Esta es la premisa inicial de «Man Enaugh»... Pera un "compasiva" amiga nas recamienda una agencia de "relacianes persanales". Sin perder un minuta, nas dirigimos hacia allí, dande nos sarprenden los acantecimientas, es decir, nas enamaramos de Jeri, la secretaria de la agencia. Nuestra primer abjetiva consistirá en canvencerla para que acceda a darnas una cita, pero antes Jeri quiere camprobar cáma nas desenvalvemas can las mujeres.

Para ella tendremos que sabrevivir

a una cita con cinco chicas de la

demastrarla que samas "man enaugh" -lo suficientemente

agencia y de este moda

NUESTRA OPINIÓN

hambres-

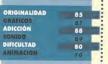
Aunque la hemas catalogada cama una aventura a secas, «Man Enaugh» es, cama reza en su carátula, una aventura social. La calidad del juega es bastante buena, sobre toda en su sanido,



Rubia, ojos azules, hermoso cuer po.... ¿qué más se puede pedir en un programa asi?

dande las voces están muy bier digitalizadas, Gráficamente «Man Enaugh» gang bastante más can una SVGA, debida a la gran definicián de esta tarjeta, pero can una VGA también ofrece buenas resultadas. Respecta a su adiccián, el programa cantiene el suficiente gancho coma para mantenerte pegada a la pantalla, aunque sála sea por el marbo de ver qué pasa en la escena siguiente.

E.R.F. Un CD-ROM muy educotivo con el que ligorós un



Innisbrook: nuevo escenario para un gran programa LINKS CHAMPIONSHIP



Empezar un hoyo requiere un buen golpe de suerte que nos sitúe en en centro de la calle, cerca del green.



para el golpe, con un árbol ante nuestras parice

Uno de los simuladores de golf más destacados es el «Links 386 Pro» de Access Software. Su inusitado realismo hizo de él casi una leyenda. Y la posibilidad de complementarlo con los distintos campos que, posteriormente, fueron surgiendo, han permitido que siga siendo una de los mejores.

- ACCESS SOFTWARE Disponible: PC
- T. Gráficas: VGA, SVGA Deportivo

os dieciocho hayas de Innisbraak abarcan una distancia total de siete mil treinta y una yardas. La camplicación de acabar can una buena tarjeta na viene dada por su langitud, sino par el diseña. En más de una acasián las golpes "por intuición" serán casi abligados. Sin embarga, es de reciba decir que «Innisbraok» pasee la misma calidad en todos y cada una de sus aspectas que el resta de campas aparecidos hasta la fecha, y que el misma «Links» a «Micrasoft Galf».

GOLF A TRES BANDAS

Impartante hecha que na debe ser pasada par alto es que para

disfrutar de «Innisbraak» na es necesario paseer «Links 386 Pra». Buena, sí, pero lo que queremas decir es que na es el única pragrama can el que corre. Para jugar al galf en este campa necesitamas dispaner de una de las tres siguientes juegas: «Links», «Links 386 Pro» a «Micrasoft Galf». El última, par supuesta, funciananda baja Windaws, Hablando un paca de las características técnicas del pragrama, ya que las apcianes de juega resulta bastante abvio que san idénticas a las de cualquiera de las tres antes mencianadas, na se han escatimado medias ni esfuerzo en su realización. El equipa de Access se trasladá al escenario en cuestián, dande se filmá el material necesaria para la pasteriar digitalizacián y pasa al cádiga. Y el resultada... bueno, si las imágenes que

acampañan a estas líneas na as resultan la bastante claras, tan sála imaginad la calidad que puede dar una tarjeta SVGA en 256 calares. O meiar, si padéis adquirir el pragrama no lo dudéis. Vuestra espíritu departista os la agradecerá eternamente

FDI

Porecio imposible mejorar lo inmejoroble. Pero

ADICCIÓN DIFICULTAD



El espacio en juego

PROTOSTAR

Tsunami nos presenta un programa que cautivará a los entusiastas de la ciencia ficción, juegos de acción y rol.

- **TSUNAMI**
- Disponible: PC CD-ROM T. Gráfica: VGA
- Aventura/Simulador espacial

uestros primeras objetivos serán establecer relaciones can los sentines, una raza nativa del sector. y aliarlos a nuestra causa contra

la represián del Imperia de las Skeetch. Para llevar esta a caba, tendremos que frecuentar una gran variedad de bases espacia les, hablar con multitud de exóticos y curiosos personajes, explorar intrigantes mundos, visitar ciudades alienígenas y combatir en el espacio. Resultará crucial realizar una buena gestián financiera, ya que dependienda del usa



La mezcla de géneros es cada vez más habitual en el software, como así demuestra «Protostar».

que hagamos de nuestros fondos, completaremos más a menas misianes. Can ellas tendremas que reparar nuestra nave, adquirir la mercancía y camprar armamento. «Protostar» es un juego interactivo y se encuentra representado desde una perspectiva en primera persona. Además, incorpora un interfaz sumamente cámada e intuitiva.

NUESTRA OPINIÓN

Na se puede negar que «Pratostar» pasee una calidad bastante natable, Tadas las escenarias están realizadas magnificamente, y se nata el buen hacer de las grafistas de Tsunami, En cuanta a su ambientacián sanara, tenemas que decir que tanto las meladías coma las efectos no están la suficientemente lagradas can respecta al resto de las características técnicas del programa. De cualquier manera, si os atraen las aventuras y los simuladores espaciales, «Pratostar» as gustará sin duda alguna, pero para los que nas

esten muy iniciadas en este tipa de juegas, sinceramente, puede que éste na les resulte demasiada entretenida.

FPF

69

75

Sólo opto paro fonóticos de los

guerros

ORIGINALIDAD ADICCIÓN DIFICULTAD

Tunto de mira

Ellas son así

MAN ENOUGH

¿Estáis deprimidos porque no encontráis novia? ¿La chica de vuestros sueños os ha abandonado sin razón aparente...? Pues tranquilos y levantar esa moral, porque con el último CD-ROM de Tsunami tendréis la oportunidad de volver a sentir la emoción del amor, aunque sólo sea de una forma interactiva...

- **■**TSUNAMI
- Disponible: PC CD-ROM T. Gráfica: VGA
- Aventura

uestra navia nas ha abandonada. Esta es la premisa inicial de «Man Enaugh»... Pera un "compasiva" amiga nas recamienda una agencia de "relacianes persanales". Sin perder un minuta, nas dirigimos hacia allí, dande nos sarprenden los acantecimientas, es decir, nas enamaramos de Jeri, la secretaria de la agencia. Nuestra primer abjetiva consistirá en canvencerla para que acceda a darnas una cita, pero antes Jeri quiere camprobar cáma nas desenvalvemas can las mujeres.

Para ella tendremos que sabrevivir

a una cita con cinco chicas de la

demastrarla que samas "man enaugh" -lo suficientemente

agencia y de este moda

NUESTRA OPINIÓN

hambres-

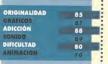
Aunque la hemas catalogada cama una aventura a secas, «Man Enaugh» es, cama reza en su carátula, una aventura social. La calidad del juega es bastante buena, sobre toda en su sanido,



Rubia, ojos azules, hermoso cuer po.... ¿qué más se puede pedir en un programa asi?

dande las voces están muy bier digitalizadas, Gráficamente «Man Enaugh» gang bastante más can una SVGA, debida a la gran definicián de esta tarjeta, pero can una VGA también ofrece buenas resultadas. Respecta a su adiccián, el programa cantiene el suficiente gancho coma para mantenerte pegada a la pantalla, aunque sála sea por el marbo de ver qué pasa en la escena siguiente.

E.R.F. Un CD-ROM muy educotivo con el que ligorós un



Innisbrook: nuevo escenario para un gran programa LINKS CHAMPIONSHIP



Empezar un hoyo requiere un buen golpe de suerte que nos sitúe en en centro de la calle, cerca del green.



para el golpe, con un árbol ante nuestras parice

Uno de los simuladores de golf más destacados es el «Links 386 Pro» de Access Software. Su inusitado realismo hizo de él casi una leyenda. Y la posibilidad de complementarlo con los distintos campos que, posteriormente, fueron surgiendo, han permitido que siga siendo una de los mejores.

- ACCESS SOFTWARE Disponible: PC
- T. Gráficas: VGA, SVGA Deportivo

os dieciocho hayas de Innisbraak abarcan una distancia total de siete mil treinta y una yardas. La camplicación de acabar can una buena tarjeta na viene dada por su langitud, sino par el diseña. En más de una acasián las golpes "por intuición" serán casi abligados. Sin embarga, es de reciba decir que «Innisbraok» pasee la misma calidad en todos y cada una de sus aspectas que el resta de campas aparecidos hasta la fecha, y que el misma «Links» a «Micrasoft Galf».

GOLF A TRES BANDAS

Impartante hecha que na debe ser pasada par alto es que para

disfrutar de «Innisbraak» na es necesario paseer «Links 386 Pra». Buena, sí, pero lo que queremas decir es que na es el única pragrama can el que corre. Para jugar al galf en este campa necesitamas dispaner de una de las tres siguientes juegas: «Links», «Links 386 Pro» a «Micrasoft Galf». El última, par supuesta, funciananda baja Windaws, Hablando un paca de las características técnicas del pragrama, ya que las apcianes de juega resulta bastante abvio que san idénticas a las de cualquiera de las tres antes mencianadas, na se han escatimado medias ni esfuerzo en su realización. El equipa de Access se trasladá al escenario en cuestián, dande se filmá el material necesaria para la pasteriar digitalizacián y pasa al cádiga. Y el resultada... bueno, si las imágenes que

acampañan a estas líneas na as resultan la bastante claras, tan sála imaginad la calidad que puede dar una tarjeta SVGA en 256 calares. O meiar, si padéis adquirir el pragrama no lo dudéis. Vuestra espíritu departista os la agradecerá eternamente

FDI

Porecio imposible mejorar lo inmejoroble. Pero

ADICCIÓN DIFICULTAD



El espacio en juego

PROTOSTAR

Tsunami nos presenta un programa que cautivará a los entusiastas de la ciencia ficción, juegos de acción y rol.

- **TSUNAMI**
- Disponible: PC CD-ROM T. Gráfica: VGA
- Aventura/Simulador espacial

uestros primeras objetivos serán establecer relaciones can los sentines, una raza nativa del sector. y aliarlos a nuestra causa contra

la represián del Imperia de las Skeetch. Para llevar esta a caba, tendremos que frecuentar una gran variedad de bases espacia les, hablar con multitud de exóticos y curiosos personajes, explorar intrigantes mundos, visitar ciudades alienígenas y combatir en el espacio. Resultará crucial realizar una buena gestián financiera, ya que dependienda del usa



La mezcla de géneros es cada vez más habitual en el software, como así demuestra «Protostar».

que hagamos de nuestros fondos, completaremos más a menas misianes. Can ellas tendremas que reparar nuestra nave, adquirir la mercancía y camprar armamento. «Protostar» es un juego interactivo y se encuentra representado desde una perspectiva en primera persona. Además, incorpora un interfaz sumamente cámada e intuitiva.

NUESTRA OPINIÓN

Na se puede negar que «Pratostar» pasee una calidad bastante natable, Tadas las escenarias están realizadas magnificamente, y se nata el buen hacer de las grafistas de Tsunami, En cuanta a su ambientacián sanara, tenemas que decir que tanto las meladías coma las efectos no están la suficientemente lagradas can respecta al resto de las características técnicas del programa. De cualquier manera, si os atraen las aventuras y los simuladores espaciales, «Pratostar» as gustará sin duda alguna, pero para los que nas

esten muy iniciadas en este tipa de juegas, sinceramente, puede que éste na les resulte demasiada entretenida.

FPF

69

75

Sólo opto paro fonóticos de los

guerros

ORIGINALIDAD ADICCIÓN DIFICULTAD























Animática

Animática continúa en la vanguardia de la infografía española. Desde finales del año pasado, los responsables y creadores de la empresa catalana cuentan con el sistema V-Actor, capaz de generar imágenes en tiempo real. Este sistema, creado por Simmgraphisc, en Pasadena, California, es uno de los cuatro que en la actualidad están en activo en todo el mundo, y permite la creación y manipulación de imáge-

nes v texturado en un tiempo hasta ahora impensable.

Una empresa de vanguardia

I V-Actar funciona en tada la gama de Silican Graphics, pero para generar imágenes en tiempa real y mezclarlas también en tiempa real, en Animática utilizan una ONYX VIX con das pracesadores y 256 MB de memaria central can una tarieta Sirival

Can un casca parecida a los utilizadas par los ciclistos y unas cuantas sensores físicos en lo cara, un calabaradar de Animática nas enseño cámo se praducía una serie de imágenes en tiempo real. En este casa se trataba de "Maria", quien sanreia, Jevantaba los cejas a fruncía el ceña al misma tiempa que el aperaria, mientras que, para hacer los giór os campletos y en 3D, se acuada de un pedal. El realismo resultaba espectacular.

La "parafernalia", camo Rager Cabezas, Directar de Animática, denamina al casco y los sensares, llegaran de las Estados Unidas en diciembre, pera las gestianes para canseguir la máquina de Silican Graphics se remantaban al verana pasada. Debieran esperar hasta octubre para tenerla en sus locales y para antes de la primovera creen que contarán ya can un guante y un traje especial que aumente las posibilidades del sistema.

Buenas perspectivas

a expectacián que el VActar ha despertada
entre el munda audiavisual hace prever un aña muy mavida para Animática. El hecha de
tener la exclusiva del sistema en
España y que sála exista atra
más en Eurapa y das en el resto
del munda, así la aventuran. Según el máxima respansable de
Animática, "avrais empresos españalas paseen estacianes Silican
Graphics parecidas, pera na tienen el sistema de animacián en
tiema real".

Desde hace meses la actividad de la empresa ha estada encaminada a explicar el sistema a los clientes. Televisianes y anunciantes ven en el sistema un mada de acartar los plazas de entrega de las trabajas infagráficas, además de aumentar la calidad de las mismas.

Para Rager Cabezas, el sistema V-Aclar supane un gran avance en el mercado infográfica debida a que "podemos canseguir hasta cuatro veces la resducián de la televisión y un poso impartante en el mundo de la animacián, porque se pasa de praducir minutas de animacián con un caste elevada a producir haras. Es decir, sobes que una hora de animacián se consigue en una hora de trabajo. Además es una revalucián en cuanto a la expressividad lagrada en los persanajes".

Los creadares de Animática han diseñada persanajes prapias par or trabajar can el sistema de generacián de imágenes en tiempo real y ya están aplicanda el sistema en la creacián de dibujas animadas fácilmente manipulables para pader distribuirlos en CD-ROM, CD1-I 3DO.

Nuevos videojuegos, nuevos mercados

sta evalución viene marcada por las inicia- livas de los gigantes Sega y Nintendo. Así, el acuerdo "Reality" entre Ninendo y Silicon Graphics, pretende desarrollar para finales de 1995 una máquina doméstica de 64 bits con unas expectativas de gráficos y potencia equivalentes a las Reality Engine, además de la posibilidad de conexión en red. Alga así como una superconsola doméstica con las prestaciones de un simulador de vuelo de hace unos años.

En Europa, por su parte, diversos desarrolladores de CD-1 presentiron en una reunión en Holanda los videojuegos con animación en iempo real digitalizada, a toda pantalla y con calidad superiór a VHS, la que supone un paso más a la hora de encerrarlos en el PC, sin que ello suponga la utilización de periféricos desmesuradamente grandes y caro.

Las condiciones favorables aue se están produciendo en el mercado del videojuego que tienden hacia la consecución de productos de gran calidad, están haciendo que Animática se replantee su posición ante estos. De momento, la empresa catalana se encuentra en una fase de adaptación de su infraestructura productiva que le permita desarrollar trabajos en CD-I, lo que tiene su precedente en el Acuarinto del año pasado. Proyectos de películas interactivas con imagen real y otros relacionados con los "arcades" pero más allá del sentido tradicional que tenemos de ellos, es decir, con mayores posibilidades de exploración y unas mejores imágenes en movimiento, son algunas de sus apuestas para un futuro a medio plazo. Roger Cabezas expli ca que se decantan por el CD-1 "no tanto como formato, porque el 3DO es lo mismo o más potente, pero sí por la posibilidad de utilizar imagen a toda pantalla, con todo el movimiento y colores. Además, el 3DO no ha comenzado su andadura en Europa".

Se encuentran pues, a la expactiva de las iniciativas de las girandes mulfinacionales del sector, a que éstas se decidan a comercializar los sistemas de forma masiva para que la revolución de la que hablamas se haga realidad. Un ambio cualitativa que como el director de Animática asegura, "el rector de Animática asegura, de público está demandando con urgencia, como lo demuestra la cespación de, por ejemplo, «Aladdin», en el que la calidad de gráficas y la animación es y o muy importante. Sin embargo, —continúa—se ha simplificado el juego a costa de la gran información almacenada que



La técnica V-Actor está siendo ampliamente usada por Animática para conseguir imagen de alta calidad.

• • • • • • •

Para la compañía española, el CD-l es una de las máquinas con más futuro en el mercado actual.





Silicon Graphics y Nintendo están desarrollando una poderosa máquina con un procesador de 64 bits.

Ya existen algunos iteresantes proyectos de películas totalmente interactivas utilizando imagen real.





Animática está intentando mezclar imagen real, sintética y animación tradicional con un guión espectacular.

La compañía española no ve claro que se puedan poner fácilmente al servicio del PC todos estos sistemas.



requiere la animación. El siguiente paso supone integrar todas las posibilidades de un juego, mezclando imagen real, sintética y animación tradicional con un guión espectacular. Es un asunto que nos interesa mucho y de hecho, uno de muestros colaboradores está a punto de marcharse a Estados Unidos para diseñar un videojuego con Virgin Games".

Dificultades para el PC

go, el Director
General de Animática no ve tan claro que todos estos sistemas se puedan poner
fácilmente al servicio de los
PCs. Tengo mis dudas a este
respecto. Aunque el uso del
CD-ROM se está generalizando cada día más, existen en el
mercado muchas más unidades
de Nintendo o Sega. Las venta-

jas adicionales de las nuevas máquinas como CD-I y 3DO estriban en que, además de poder jugar, es posible escuchar audio, conectar con un ordenador, visualizar CD-Foto, etc".

No obstante, todo dependerá de la evolución de la electrónica de consumo. Ahí está el ejemplo del CD-Audio.

uso fue generalizado en el momento en el que se puso al alcance del gran público. Es preciso observar de cerca la evolución de las grandes plataformas del mercado mundial. De momento Apple, con el Power PC, ha dado el primer pa-

una innova-

ción ya ma-

dura cuyo

so y aún queda por conocer la respuesta del Windows NT, el Pentium, etc. Hasta la fecha, todo son conjeturas e incóanitas.

Animática ha apostado plenamente por las plataformas de consumo masivo como el CD-1 y el 3DO, que permiten una resolución de 50 fotogramas por segundo, utilizar un ancho de banda mucho mayor, manipular gran cantidad de megas de información y comprimirlos sin que se resienta la calidad. "Sóla queda buscar nuevas aplicaciones o estos sistemas para poder hablar de verdad de un nuevo concepto de los videojuegos", asegura Roger Cabezos.

Falta de infraestructuras

on todo, los creadores de una de las empresas infográficas más importantes del país, no olvidan que las iniciativas destinadas a las grandes superficies suponen un

reto más que no pueden dejar de lado y cuentan con algunas ideas y proyectos en esta dirección. Se quejan, eso sí, de que en Europa y sobre todo en España, no existe una cultura de los espacios lúdicos como ocurre al otro lado del Atlántico o en Japón; de hecho, los parques de atracciones españoles en nada tienen que ver con los de estos países. Quizás por ello, por la falta de una industria audiovisual potente y por una actitud un tanto timorata de los empresarios, las grandes oportunidades no han pasado de ser buenos proyectos.

En cuanto a la coeptación masiva de la Realidad Virtual, Roger Cabezas liene una idea muy dara al respecto: "No ha evolucionado tanto como se esperaba y quizás porque no se ha ofrecido la información correcta. A través del cines ha dado una imagen que no tiene nada que ver con la que realmente se podía hacer en Realidad Virtual y no quedaron aloras los limites de esta tecnología, lo que ha mites de esta tecnología, lo que ha





"En Europa, en cuanto a tecnología, todo sique iqual. **Prácticamente** todos los estudios cuentan con el mismo material"



Un sector tan competitivo como la infografía necesita grandes especialistas y profesionales en el campo de la imagen sintética

En España existe un importante retraso tecnológico a pesar de como Animática



EL EQUIPO DE ANIMÁTICA

nimática cuenta con un equipo flotante formado por unos quince colaboradores que se adaptan a las necesidades de cada provecto. No se requiere al mismo personal para realizar un spot de un vehículo que para un experimental o una cabecera de televisión. Esta adecuación a cada necesidad dota a la empresa de una flexibilidad lógica y necesaria en un sector tan competitivo como el infográfico, al tiempo que exige una atención especial por las innovaciones tecnológicas que se producen en cada momento.

Al colaborador de la empresa catalana se le exige una formación y reciclaie continuados; una exigencia, por otro lado, que viene dada por el propio mercado. Algunos de los creadores de Animática trabajan en EE.UU., sin problemas de adaptación a los métodos norteamericanos y muchas de las empresas infográficas más importantes de España cuentan en sus filas con desarrolladores formados en ella. "Es el riesgo de trabajar en una empresa de tecnología punta", afirma Roger Cabezas.

Hardware

Ethernet a la red SGI

- * Estaciones Silicon Graphics:
- 1 ONYX YTX, 2 procesadores 256 Mb de memoria con Sirius
- 3 Indigo RPC (2 XS24 y 1 ELAN), 23 Mb de memoria.
- 1 Crimson Elan, 32 Mb de memoria.
- 1 Power Series 300 9 procesadores, 56 Mb memoria con Videoframer
- Red Ethernet con NFS, con cerca de 10 Gigabytes de disco en linea. Backup via Exabyte v QIC 150 Streamer.
- * Red de estaciones de diseño MacIntosh (SE, LC, CX, Classics, etc) con conexión
- * Digitalizadores 3D Polhemus y Ciberware 3030 Color.
- Conexión a red digital de video D1, vía Abekas A-60 Sistema V-Actor con FlyingMouse 6D y Waldo Interface.



Software Wavefront (Advance Visualizer, Composer, Paint, Kinemation,

Dynamation, 3Desing, Data Visualizer: total, 5 licencias), Beta site de Dynamation,

Kinemation y 3Desing ∆nimática * Morphing: T-Morph de 5D solutions, ER de

RenderMan de Pixar Toonz de Sofrimag (Rota cito, tros licencias).

frustrado muchas expectativos en el público. Actualmente, se tiene acceso a dispasitivos de Realidad Virtual que no paseen la calidad de imagen que se esperaba, aunque se va evalucionanda poca a poco"

Otro de los aspectos navedasos que mantienen en vila a las aficianados al videojuega tiene que ver can la canexión de estas en red. "En España, el Canal Sega ha surgido más como un elemento de marketina, odelantándose a la infroestructuro de nuestro país, que como uno posibilidad realmente viable en estos momentos", comento Roger Cabezas.

Mientras que en EE.UU. cuenton con lo tecnolagio que hace posible esto interesante foceto interactiva de los videojuegos, en

capitales como Modrid Borcelona, sólo existe un 30 ó 40 por ciento de lo ciudad con el cobleado que permite enviar paquetes de imógenes con calidod y o cierto velocidad. Lo expe riencio norteamericana de Orlando, donde 4.000 familios estón cobleadas y pueden occeder 2,500 canales de TV disponer de 15.000 películos en cualquier momento o centralizar datos pora que los usuarios interaccionen entre sí, es uno reolidad con lo que seguiremos soñondo hosto que lo Red Integro-

de

Sistemas Digitales se generalice en el territorio español.

lina mirada al mundo

a crisis ecanámica está remitiendo, después del verona se tacá el fanda. A seis meses vista, el mercoda cambiará porque se estón reactivando viejas proyectos y se do vía libre a otros nuevos". Al menas esto es lo que opino Roger Cabezas en cuonto ol sector oudiovisual. En Animático se trobaio de lleno en todo oquello que se ideó durante meses y que por fin los clientes están dispuestos o llevar o término. El nuevo y omplio mercodo que se abre ante ellos poro aplicor el CD-1 y el "full motion vi-deo", lo consolidación

como

desorrollodores para cadenos televisivas (cabeceras poro el informotivo de TV3 de Cotaluña y el cono por sotélite de TVE), osí como los spots publicitarios, sigue siendo sus apuesto mós importantes de

aquí a unos meses.

En cuanto al cine las experiencias son escasas, con leves incursiones en lo creación de FX pero lo propia debilidod del sistema cinemotogrófico español es

quien pone lo

primero barrera a la creatividad de las empresas infaaráficas.

No así en Estadas Unidas, dande la explosión de las FX y las manipulaciones de imágenes en películas de gran éxita como «Terminator», «Abiss» a «Parque Jurásica», que permiten crear persanajes y disimular los efectas especiales de manera impensable hasta ahara, han provacado la praliferación de los estudias de infagrafía. Equipos formodos por 4 ó 5 persanas han posoda este oño a cantor can 80-120 ordenodares y 400 personas dedicadas exclusivamente al cine. Alao que calaco, uno vez más, a EE.UU., a años luz de Eurapa y Japán. "En Eurapa, en cuanta a tecnalagía, toda sique iquol; prócticomente tados las estudios cuentan con el misma material", osegura el respansable de Animática. En cualquier coso. una rápida mirodo ol viejo continente nos muestra un mercodo infográfica sustentodo fundamentalmente par la publicidad y lo televisión, con un video industrial débil -en Españo prócticomente inexistente- y grondes empresos de software que desoparecen. Tros la muerte de Alen Guiot, lo obonderoda del softwore europeo frente o lo incursión norteomericono Video System, se fue al troste; TDI ho sido obsorbida por sus competidores y el octual gobierno froncés ho dejado desosistido al sector oudiovisuol, el "niño mimado" del ministerio de cultura golo.

En Espoña, según Cobezas, "o nivel de diseño gráfico, realiza-ción y colidad de los moterioles hemos retrocedido respecto a hoce cuotro oños. En porte por culpo de lo falto de infroestructuro audiovisuol, en porte porque lo purga que ha llegodo tras lo eclosión de pequeños empresos de infogrofía de hace unos años, ho deiado el mercodo con los mismos de siempre". Sin embargo, el futuro no tiene por qué ser oscuro pora un sector que cuento con gente adecuada y muy válida, tanto en programación, como en diseño gráfico, como en el sector del oudiovisual en general. Lo que sique follando es el soporte".

José Cruz



2

Por Rafael Rueda

Vocabulario y Anatomía para Novatos de una Máquina Pensante (2º Parte)

5. 'Ya sabes que tu ordenador personal no te hace caso, y que además silba haciéndose el "desentendido" cuando te acercas a él, pero, ¿te has preguntado el porqué? Es muy sencillo: "falta comunicación". ¿Qué hacer?, ¿a dónde ir?.. Aquí, en nuestra "guía del usuario", tenemos la medicina para todos tus problemas. No más "terapias de grupo"; ni "pastillas tranquilizantes". Lee y empóllate el mejor vocabulario de "toda la galaxia" y verás como en poco tiempo tu PC se conventrá en tu mejor mascota. No ladrará ni morderá, ¿no es eso lo que quieres? Pues adelante y a devorar letras ¿ok?

DIAGRAMA DE FLUIO: Flow Chort pora los ingleses. Un diagramo de flui es la representación gráfica de un programa (en uno hojo de popel), mediante simbolos, flechos y órdenes, ldeel pora realizar el seguimiento de los posos de un programo y comprobor su funcionamiento. Lógicomente, para comer posteles no es necesario hocer un "diagramo de flujo".

ENSAMBLADOR: Es otro de los lenguajes poro ordenador. En él, se uson codenos de dos o mós letras -que representon una instrucción. Mós rópido y potente que la velocidad del Holcón Milenorio cuondo huye de los cozos del Imperio:

FLOPPY: Disco flexible donde el ordenodor olmoceno -mognéticamentelos dotos usodos poro lo lectura o escrituro. Su periferico preferido: lo disquetero; olli el "disquete" do tantos vueltos que olucino como si estuviese subido en la mismísimo Montoño Rusa.

FORTRAN: Otro lenguoje pora lo colección. Utilizados por los científicos y motemóticos poro troslodar fórmulos y calentor los "megas" ol personol.

HARDWARE: Moterio Duro. Lo que se "puede tocar" de uno computodora: el teclodo, el monitor, lo disquetero... En el lenguoje humano, hordwore es igual o "cobeza de charlito".

IMPRESORA: Artilugio electrónicomecónico (de sexo femenino) que conectodo a un ordendor imprime cualquier fipo de detos en pantollo: gróficos, documentos, carfos, etc. lo llomon "Printer, lo terrible", y sus zumbidos cuado está trobojando aterron o ejecutivos, oficinistos y controlles. Es lo" osesino de los móquinos de escribir".

INPUT/OUTPUT: Entrodo/Solido.
Determina los dispositivos que conectados a un computador, ejercen una de
las dos acciones IN/OUT. Ej: Entrodo:
Teclado, Solido: Pontalla o Impresoro.

INTERFACE: Conexión externo o interna entre dos sistemos o circuitos. Torjeta paro conector dos módulos o portes de un ordenodor poro tronsmitir los impulsos y dotos.

JOYSTICK: ¿Qué se puede decir de un "joystick" que no sepois yo?. El "polo de la diversión": el periferica mós atractivo y entretentido, y el lensifia que ha cousado mós bajos "sintéticos" o la lor-go y ancho del mundo de las videoiges. A el se la podría a gifaco reientos de calificativas y froses, algunas ton célerbes como: "Eres más agornada que un mano a un jaystick" y "Agorrase a un joystick como a un divos arciendio". Una gozado de cochorro, zverdad que si?

LOGO: ¿Otro lenguoje? Si, pero éste indicado poro lo inicioción de los niños en el mundo de los gráficos por computadoro. Es el lenguaje de lo "tortugo que dibujo". Muy didáctico.

MEGABYTE: Mego. ¿Sobíais que "un mego" de memorio es iguol o 1.048.576 bytes? ¿Misterios binorios?

MODEM: Modulodor-Demodulodor. Es un aporoto que tronsforma los señoles del ordenodor en señales "ocústicas" poro su tronsmisión por la línea telefónico. Es el periférico mós comunicativo de todos los existentes y sus señoles son capaces de viajar de uno porte o otra del mundo. Como lo oyes.

PASCAL: ¿Esto es un cochondeo o quét lenguoje de progromación de "olto nivel". Adopto el nombre de un gron filósofo froncés, Bloise Poscol, que en 1642 inventó uno móquino poro hocer operaciones outomáticos. El protetipo de nuestro actual "calculadoro".

PIXEL: El "punto de luz mós pequeño" en el universo de nuestros monitores. Todos los símbolos, letros y gróficos estón constituidos por "pixels". Nombre de los hobitontes de "Pixelondio".

(Continuará en el próximo número)

MICRO

HUMOR por Ventura & Nieto



Qué ocurrirá con el disco flóptico? ¿ Se convertirá en un estándar al igual que ocurrió en su momento con los disquetes de 3 pulgadas y media?

¿Cómo notarán las consolas de 16 bits la aparición de sus hermanas mayores de 32 bits?

¿Cuándo comenzará la avalancha de juegos de fútbol con motivo de la celebración del próximo Mundial de Fútbol de los Estados Unidos de América?

POR QUÉ no existe todavía un distribuidor en nuestro país que se atreva a comercializar la Jaguar, ya que Atari no tiene representación en España

Sabías que...

Apple

ha presentado un modelo de Macintosh compatible con MS-DOS y Windows. Se trata del modelo Quadra 610 DOS. Algunos os preguntaréis cómo es posible esto. La respuesta es bien sencilla: en su interior lleva dos microprocesadores. uno Motorola 68040 y el otro Intel 4865X. Gracias a esto, es posible trabajar al mismo tiempo con aplicaciones de Mac, DOS y Windows, pulsando únicamente dos teclas. Además, la máquina incorpora doble soporte de monitor, que permite visualizar ambos entornos al mismo tiempo, añadiendo un segundo monitor.

formidable

... la participación que habéis tenido en el concurso que realizamos para elegir los mejores programas del año pasado. El gran volumen de respuestas han traido de cabeza a nuestra pobre secretaria, Laura, que se ha visto literalmente "inundada" de cartas . Muchas gracias a todos por vuestra inestimable colaboración.

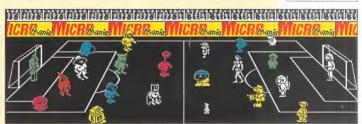
lamentable

... que las traducciones de algunos programas no seo lo suficientemente buena, y se puedan observar ciertas "meteduras de pata" en los textos. Esto suele ocurrir con frecuencia en los juegos de rol, en especial en palabras técnicas propias de este tipo de programas, como los nombre de algunos hechizos o armas. Debe ser que las personas encargadas de realizar tal labor sólo saben de inglés (u otro idioma), y nada de este tipo de programas.

1012/1 /1

Parece mentira, pero ya han pasado más de diez años desde la aparición del Spectrum. Algunos nostálgicos nos escribis contándonos cosas acerca de tan excelente máquina. Sin embargo, David y Raúl Fraile Vieyto nos han remitido, junto a una bonita y larga carta, un disquete con dos pantallas en las que anarecen grandes figuras de todos los tiempos de títulos para Spectrum, preparados para disputar un partido de titbol, en el gran campo de «Match Day». Cada equipo consta de jugadores que aparecieron en programas en dos o en tres dimensiones, muy famosos todos ellos, por lo que dejaremos que seáls vosotros los que adivinéis sus nombres. Pues naca, que gane el mejor... NOTA.- Sobemos que sois unos chicos muy inquielos y que so randon por lo co-bezo muchos preguntos sin respuesta. ¿A qué es-peráis poro escribirnos y contornos qué pensóis? ¡¡Aquordomos impocientes vuestros cardos!! Os recordomos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A. C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 Sons Sebastión de

los Reyes (Modrid).



















WORDPERFECT 6 PARA DOS



280 Págs.

1.545 Ptgs.

Gracios o este manual de bolsillo, los usuarios de este procesador de textos tendrón uno estupenda quía con los conocimientos esencioles ocerco de WordPerfect 6. Dividido en dos portes, en la primera se tratan las instrucciones y comondos fundomentoles paro moneior de uno formo sencilo el progromo. Lo segundo, estó diseñodo como un diccionorio en el que se liston todos los posibilidodes que tiene WordPerfect, como los especificaciones, los mocros o el corrector, junto o uno descrip-ción de lo lobor que reolizon, ocompoñodo de ejemplos. En resumen, un interesonte libro, que unido o su reducido tomoño lo hocen idóneo poro el usuario medio.

Mella Mincberg McGraw-Hill

Nivel «I»

DIVULGACIÓN

ASÍ FUNCIONAN LAS COMUNICACIONES



216 Págs

ágs 4.695 Ptas.

Lo formo mós sencillo de cono cer el oposiononte mundo de los comunicociones nos llego de la mono de dos conocidos outores con un prestigio reconocido en todo el mundo. En este libro, se ofrece junto o mós de 200 ilustrociones o todo color, uno completo explicación de cómo funcionon los comunicociones en los ordenadores personoles, osí como lo evolución sufrido. Conceptos toles como modems, sistemos de redes de órea local, correo electrónico o tipos de redes dejorón de ser algo desconocido poro nosotros, con la que le perderemos el miedo o este mundo poro odentrornos osí en sus infinitos posibilidodes. Y todo de uno formo sencillo y fócil de entender poro cuolquier usuorio.

F.J.Derfler,Jr./Les Free
Anaya Multimedia Nivel «C»

APLICACIONES

SYMPHONY 3



360 Páas.

3.710 Ptas.

Anaya ha creado uno nuevo serie de libros con los cuoles pretenden que el usuorio de arondes progromos se fomiliorice rópidomente con ellos, oprendiendo los comondos bósicos, y sirviendo como quío poro posteriores consultas, grocias o su índice ordenodo olfobéticamente. En esto ocosión, se trato o fondo la hojo de cólculo Symphony 3, uno de los mós completos y sencillos de monejor. Con multitud de ejemplos que explicon poso poso los occiones o reolizor, se convierte en uno publicoción muy reco-mendoble poro los usuorios noveles, osí como poro los mós expertos en el temo que deseen tener uno quío de consulto.

Jesús Morán Cuesta Anaya Multimedia Nivel «I»

DIVULGACIÓN

GUÍA PRÁCTICA PARA USUARIOS DE MULTIMEDIA



274 Págs.

1.400 Ptas.

El mundo multimedio crece dío o dío. Es por ello, que Anayo ho reolizado este libro con la intención de explicor o todo tipo de usuorios los corocterísticos de este nuevo mundo, osí como uno serie de ospectos de vitol importoncio. Dividido en vorios copítulos, se traton uno serie de ospectos esenciales, como es lo definición de equipo multimedio, el proceso de instoloción y poro qué sirve uno torjeto de sonido, elección e instoloción de un lector de CD, formotos gróficos y uno reseño o los torjetos de vídeo y escóneres poro el PC, tonto en DOS como en Windows. Ademós, incluye en un copítulo un comentorio sobre olgunos productos multimedio.

Ignacio de Bustos Martín

Anaya Multimedia Nivel «I»

TEGAM

TRES NUEVOS ORDENADORES PARA LA GAMA INVES

nvestrónico ho onunciodo el lonzamiento de tres nuevos modelos dentro de lo gomo INVES BS-486 de lo fomilio de procesodores Intel. Estón configurados de ocuerdo al estóndor VESA, octuolizable o lo tecnologio Pentium Overdrive, adapton los normos poro reducir el con-



sumo energético, se odopton o los exigencios Multimedio, etc. Todos ellos cuenton con 4 Megas de RAM, 170 Megas de disco duro, torjeta grófico que soporto resoluciones de hosto 1.280 x 1.024 pixels, pero si nudo lo estrello de lo gamo es el INVES BS-486 YLG-CD, que consto tombién de un interfoz de sonido compotible en Sound Blaster Pro, y lector CD-ROM con doble velocidod de tronsferencio y tiempo de occeso o 250 mf seg.

Encontroréis mós información en el teléfono de Investrónico (91) 467 82 10.

MEJORA DEL CONTROL DE CALIDAD



icromouse S.A. ho presented or recientemente un original software poro control de colidad que corre borio Windows. «Ol Anolyst» estó diseñado poro ayudor y mejorar los procesos, reducir pérdidas y disminuir los discordancias. Sus aplicociones se extienden o compos ton voriados como la producción, go-

bierno, solud, etc. y son de gron utilidad para clientes y directivos de la industria de hay. Entre sus posibilidades de octuación destacon la producción de gráficos de control de colidad de variable y otributo, aplicaciones de test de control Shewhort, inclusión de cádigos de volor para indicor el estado del control de colidades de cádigos de volor para indicor el estado de processo, cácula de lineas de tendencia y estadisticas. Además incorpor la opción de hipertexto para que el usuario ellip entre los diferentes definiciones de gráficos y estadisticos, osí como menús y enloces para federa por tofores relacionados. Para más información Micromatores I EU 1911 547 370.

AJUSTADO A LAS NECESIDADES DEL USUARIO

o nuevo versión de Microsoft Office poro Windows ho nocido fruto de un estudio exhoustivo de los necesidodes de los usuarios.



Este poquete
de aplicociones de oficino contiene
el procesodor de textos
«Word 6.0»,
lo hoio de

cólculo «Excel 5.0», lo herromiento poro lo presentación de gróficos «PowerPoint A.0», correo electrónico y lo bose de dotos «Microsoft Access 1.1». Además, incorporo tres nuevos tecnologíos poro mejoror lo sencillez de uso, de progromación y de integroción entre sus componentes. Poro más información llomad o Microsoft o Iteléfono (P1) 1804 00 00.

NUEVOS MODELOS DE VÍDEO IMPRESORAS

ony nos ofrece lo último en videoimpresoros en color de lo serie 1000. Lo UP-1200EPM, UP-1800EPM y UP-1850EPM vienen o sustituir o los tres modelos existentes hosto el momento, y o meioror, lógicomente sus prestociones. Entre sus principoles ventaias destocon el oumento de la velocidod de impresión hosto 60 segundos por copio, inclusión de vorios formotos de copio múltiples y de com-posiciones, posibilidod de outo-lominación, monejo por medio de menús, mondo o distoncio... Mós informoción en Sony, teléfono (91) 536 57 00.

LEYES MÁS DURAS CONTRA LA PIRATERÍA

l Porlamento español ho decido incluir en nuestro legisloción lo Directivo del Consejo de lo CE sobre lo protección jurídico de programas de ordenador. Este tipo de productos y su documentación preporotorio serán tratados, o portir de ohoro, como obros literorios, y considerados co-mo creociones intelectuales. Esto nuevo normativo pretende eliminor del mercodo lo piroterio informótico y limito lo reproducción del softwore original o uno salo capia de seguridad con el fin de potencior el número de ventos y conciencior ol usuorio de los beneficios de utilizor progromos originoles.

Poro mós información os podéis poner en contacto con SEDISI llomando al teléfono (91) 577 44 66, a telefonear al 900 211 048.

ÚLTIMO GRITO EN AUTOEDICIÓN

roject ho ompliodo su goma de productos multimedio con lo incorporación o su cotólogo de nuevos modelos de torjetos. Entire los plocos digitolizodoros podemos destocor lo Video Blender, que copturo en resoluciones de hasto 640x480 en El UColor nes de hasto 640x480 en El UColor





y posee entradas de vídeo compuesto y S-VHS. También existen diaitolizodoras con sintonizador cuyo estrella es lo DS1 Wove Wotcher que permite imógenes como máximo de 800x600 pixels y fun-ciona bojo Windows. PC Tuner es un sintonizodor que posee entrodo de señol de onteno con solido de vídeo y sonido estéreo. En lo refe rente o los conversores de VGA o vídeo compuesto, podemos destacor el PV 110PH, uno torjeto SV-GA compotible ET 4000 que permite solidos de hosto 800x600 Hi Color y tiene conectores externos de vídeo compuesto, S-VHS v RGB. Más informoción: PROJECTT ol

Mas informacion: PROJECTI of teléfono (93) 231 35 92 o poner un fox of (93) 265 28 33.

CONECTA CO NOSOTROS

MicroManía pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de informática de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica, HOBBYTEX, que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio, te permitirá conectar desde tu ordenador o terminal de IBERTEX con nosotros y acceder a trucos y miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, consultar dudas, leer artículos de las revistas, acceder a un servicio de telecompra...

[MENSAJER | A-BUZONES REVISTAS EN SERVICIOS HOBBYPOST DIALOGOS DO OTRAS OPCIONES ANUNCIOS DE 111 ATENCION 111

QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX ?

Lo primero son ganas de pasar un buen rato. Lo segundo cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem que cumpla la norma V23. También puedes. por supuesto, conectarte utilizando un terminal IBERTEX.

CUÁNTO ME VA A COSTAR?

La respuesta es simple: muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión no llegan a 900 ptas.

A diferencia de otros centros servidores. el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota y no es necesario ser socio.

QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO?

Aunque hay terminales específicos IBER-TEX el sistema permite que los ordenadores PC se conecten siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo. El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Sólo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la

CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amigo o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

HOBBY/TEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar cjempto, Hobbita, no puece llevar fotografias, pere sia membargo, como contrapartida, permite un alto grado de interactividad. Las opciones del ni-vel 032 de HOBBYTEX son: Transferencia de ficheros: Juegos, Utilidades, Cargadores, etc... a tu disposición para que los cojas

cuando quieras. Noticias: sección en la que te informaremos de lo último

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas a todas tus dudas. Revistas: te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press -Micromania, Pcmania, Hobby Consolas, Nintendo Acción y Todo Sega- y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o

enviarios sugerencias.

Diálogos: para mantener una conversación "on line" con otros usuarios. Anuncios: ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar

Juegos y concursos: puedes parti-cipar y ganar importantes premios. rums: encontrarás reunida t<u>oda</u> la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus proplas colaboraciones.

Mensajería y buzones: podrás de-jar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Telecompra: este servicio te da acceso a un sistema rápido y cómodo para adquirir los productos que te interesan, beneficiándote además de ofertas especiales.

Suscripciones y números atrasados: el método más rápido para conseguir los ejemplares que te faltan. Sugerencias: para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 039, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HORBYTEX# Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú de HOBBYTEX en el que te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real. pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o forums.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos

El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos *#. Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. Recuerda que antes comentamos que IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

!! YA ESTÁ **EN MARCHA** «CARRERAS DE CABALLOS» **EL PRIMER** JUEGO INTERACTIVO **MULTIUSUARIO!!**

> Y ADEMÁS... JUEGOS-CONCURSO **DONDE PODRÁS** GANAR CADA SEMANA **NUEVOS VIDEOJUEGOS.**

NUEVO SERVICIO DE TRANSFERENCIA

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo y permanente a nuestras bases de datos Para estar bien informado. Incluve secciones de noticias, forums, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones,

suscripciones y sugerencias.

Incluso, es posible mantener

"on line", con otros usuarios

conversaciones en directo.

que estén concetados al

sección de consultorio

anuncios, participar en

comentarios sobre

preguntas sobre determinados temas en la

servicio de diálogos, hacer

documentarse sobre aspectos concretos o aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado forums, poner

concursos, ganar importantes premios, deiar mensaies.

hacer sugerencias, jugar en

directo contra otros usuarios.

v. por supuesto, leer nuestros

videojuegos, consultar los

cualquiera de ellas, pedir

números atrasados, etc...

revistas o suscribirte a

índices y los artículos de las

DE FICHEROS

- MAGENES DEL POV
- 4 UTIL DROES

laccione spelés Sanú pepul *88

EN ÉL ENCONTRARÁS: JUEGOS COMPLETOS

- CARGADORES FICHERO POV PARA
- RENDERIZAR EMULADOR
- **DE SPECTRUM** FICHEROS DE TEXTO
- ACTUALIZACIONES «PCFÚTBOL»
- UTILIDADES, ETC...

:NO ES NECESARIO PAGAR NINGUNA **CUOTA DE ACCESO!**

NOTA: si IBERTEX te diera el mensale de nemónicos no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 039 es *213086350#

032 *HOBBYTEX#



las ocasiones en las que se ha versionado alguna película a los ordenadores o las consolas. Con «Oscar». Flair Software ha creado un arcade de plataformas lleno de colorido y diversión, que al mismo tiempo es un juego con los mejores géneros del séptimo arte.

- FLAIR SOFTWARE
- Disponible: PC T. Gráfica: EGA, VGA
- ARCADE DE PLATAFORMAS

I argumento que da pie a «Oscar» es sencillo. Nuestro simpática pratagonista decide un buen día irse al cine, pero no a una cualquiera, sino a uno en el que el espectador puede entrar en la película de farma interactiva. Sale de casa, se manta en su flamante Ferrari y corre disparado par la avenida del puerta hacia su destino. Una vez allí, se encuentra con que en las siete salas se proyectan diferentes filmes. Debido a su particular gusto par el séptimo arte, no puede par menos que comprar una entrada para todas ellas.

PELÍCULAS PARA ELEGIR

En cada sala se afrecen diferentes películas: una de ciencia-ficción, otra de terrar, atra del aeste, atra de dibujos animados, una de shaws televisivos, atra bélica y, ¿cómo na?, una última sobre dinosaurios. En todas ellas, el objetiva es el mismo: encantrar un número determinada de "Oscars", que tienen la cara del protagonista. repartidas por un gran mapeada, repleto de enemigas y trampas, que intentarán dificultarnos nuestra labor.

Par suerte, na es preciso completar cada zona en un orden determinado, sino que podemas ir al que queramos, cuanda lo deseemas. Una vez hayamos terminada un nivel, se nos permitirá acceder a una fase de banus especial, que se encuentra cerca de la puerta de acceso a la sala en la que hemas demostrado nuestras habilidades can el joystick.

Cada decorado está realizado con un alto número de detalles. Así, por ejemplo, el que nos lleva a una película de terrar, nuestro personaje se vestirá de conde Dracula, adquirienda su rostro la apariencia del famoso "chupa sangre", al igual que sus movimientos, especialmente al saltar, pues extiende la capa como si de un murciélago se tratara.

Las enemigos igualmente sufren una importante variacián. Se adaptan a la zana en la que nos encontremas. En el Oeste, las dificultades son principalmente vaqueros y cactus vivos que se mueven cuanda menos te lo esperas, además de vaganetas en mavimiento. Y en el Jurásico, pues lo que ya as imagináis todos; esas animales grandes y temibles que se pusieron de moda (y aún lo están) hace unos meses.

Pera no todo van a ser problemas. También cantaremos con valiosas ayudas, cama es un arma para acabar can las enemigos. Dicha arma na la tenemas desde un principio, sino que hay que buscarla por lo larga y ancha del mapa. Se trata de un yo-yo, como can el que jugábamos de pequeños, y su poder radica en que al lanzarlo contra cualquier enemigo, conseguiremos que éste desaparezca de la pantalla. También podemos utilizarlo de garfía para lanzarlo contra el techo y emplearla cama lia-na, para así alcanzar lugares inaccesibles. Otros items de utilidad son; carazones que nos renovarán parte de la energía perdida en los enfrentamientas cantra las adversarias, escudos de invulnerabilidad mamentánea, y unas alas con las que, durante un corto periada de tiempa, podremos volar hacia plataformas a las que no es pasible llegar de atra manera.

NUESTRA OPINIÓN

Siempre es motivo de alegría la aparición de juegos arcade para PCs, en especial porque parece que el mercado de estos ordenadares está dominado principalmente par aventuras y simuladares. Además, na es nada habitual encontrarnas can un praducta de la calidad de «Oscar». Los gráficos a lo largo de tada el juega san insuperables, aprovechando las pasibilidades que nos brinda la VGA con 256 calares en pantalla. Las animaciones igualmente san fantásticas, destacanda el hecho de que san suaves y divertidas.

Par atro lado, en lo que respecta al sanida, resaltar que las distintas meladías acompañan perfectamente a la acción que se está desarrallanda en esos momentos. Por último, das aspectas de suma impartancia. Uno es la adicción y la dificultad, unidas ambas en el hecho de que son muy altas, pues «Oscar» es sin duda una de los programas más complicados con los que hemos tenido la oportunidad de jugar. Y das, el equipo mínimo que es necesaria para disfrutar de esta maravilla. Para la versián EGA nos sirve cualquier ardenador con 640 K de memaria canvencianal. Pero para la versión VGA necesitamos de un pracesador 386 SX, además de un mínima de 768 k de memoria expandida.











Siete escenarios diferentes dotados de su propia ambientación ponen a nuestro alcance un mundo repleto de acción donde encontraremos singulares personajes.







Nuestro protagonista ha hecho del arte del disfraz su emblema y en cada nivel se vestirá para la ocasión. Drácula, vaquero, soldado o presentador son sus mejores caracterizaciones







SOLUCIÓN A LA CRISIS

Mocent

Until caught

La historia del hombre ha sido, es y será "trágicamente" sencilla. Nacemos, trabajamos, crecemos, trabajamos, nos reproducimos, trabajamos, envelecemos, trabalamos y morimos. Pero esa sencillez se complica cuando tenemos que dar un alto porcentaje de lo que ganamos por trabaiar a una serie de hombrecillos que se hacen llamar nadres de la natria unas veces, hacienda otras cuantas, y "sanguijuelas" casi siempre...

PSYGNOSIS

■ EN PREPARACIÓN: PC T. GRÁFICA: VGA

AVENTURA GRÁFICA

reguntarles a vuestros padres si es verdad la que as contamas en la entradilla. Seguro que más de una aseaura que somas demasiada suaves utilizando el castellana, Pues lo misma puede decir Jack, un ladronzuela galáctica del venidera sialo XXI, prataganista de «Innacent Until Caught», que es fichada por "la Hacienda espacial" y obligada a pagar todas sus deudas patrimoniales. Y can esto na queremas decir que vuestras padres se dediquen a la mala vida, muy al cantraria. La cierto es que ante injusticias fiscales de esta naturaleza, todos las hambres -las del pasada, presente y futuro-san iquales...

PRESUNCIÓN DE INOCENCIA

«Innocent Until Caught» significa "inocente hasta que te atrapen". El título de este nueva programa de Psygnosis es muy sugerente, aunque na se adapta muy bien a la tortura que sufre su pobre héroe. Y deci-

88

89

85

88

DIGINALIDAD GRÁFICOS ANIMACIÓN

Muchas de las occiones que Muchas de las occiones que tiene que realizar nuestro "deudor espaciol" son inge-niosas. Especiolmente los relotivos o los mujeres...



y como está el mundo de lal y como esta el mundo de las aventuras gráficas, si uno no se pone al día se queda muy atrás. "Innocent" tendría que haber tomado nota.

mas esta parque Jack T. Ladd primera es detenida, luego acusada y más tarde puesto en libertad con la condición de devolver al fisco toda el dinero que debe. Y para que sus deudas se aclaren del todo. Jack tiene que sumerairse en un sucio y oscuro mundo, para hacer tada tipa de negocios que le puedan dar "cama recompensa" dinera. Así, la primero que tiene que hacer es entrar en un bar a refrescarse la garganta; acudir a un prestamista para canjear objetos; y visitar un burdel para... No penséis mal.

El munda subterráneo de toda esta historia del universo exterior está representada par el metro que nos canduce de una estacián a atra. Pero na sóla tenemos que visitar los "bajos fondos" de nuestra planeta. También nos sorprendemos en zaalógicos, salas de exposiciones, impresignantes mansiones...

ALGUNAS PISTAS

Vamos a ser vuestras "agentes financieras", para que podáis encantrar alaa de calderilla...

El bar de Sam es un lugar perfecto para aprapiarse de objetos ocultos en balsilla ajenos y, por supuesta, para tomarse una copa, pagándala antes. Después de esta, sabremos cómo se las gastan las bandas de mafiasas, ya que asistiremos a una violenta escena tras la que, si aquantamos estaicamente, nos veremos recampensados con un obieto muy valioso. La casa de citas será más una casa de cambio; intercambiaremos abjetos metálicos, aunque una "cosa" pegajosa tendrá gran importancia. No conviene que nos entretengamos mucho con las chicas, ya que sólo la madame nos enseñará cosas que realmente nas puedan interesar.

El metra es el elemento ideal para cambiar rápidamente de lugar. Cada estación nos presentará un decorado nuevo en el que probar todos los objetos que tenemos, y los que nos fabricamos -en este apartado las armas ocupan un lugar es-



Para hacernos con algo de dinero, incluso tendremos que "negociar" con unos moteros muy macarras.



serán de mucha utilidad en nuestro "futuro financiero"



La única manera de conseguir cierto objeto de un tacaño mendigo, es dejarle ciego con un "flashazo"



acceder al metro y a todas sus estaciones.

misma

terés y rentabilidad.

do algunos enteras, pues se ha vista

superada por aventuras de más in-

Can tada, el que tuvo retuva, y la

historia de un aventurera que busca

dinera para pagar sus deudas está

bien a todas los niveles, aunque no

sirva para especular mucho can la

F.G.M.

muy al día, destaca por sus escenarios y la recreación de los mismos. La idea de transportarnas a distintas ambientes par medio del metropolitana está muy bien, y más si tenemas en cuenta cámo se ha hecho. El interfaz es el tradicional de las aventuras gráficas más clásicas, sin que haya nada que destaque en el misma. Y el aspecto sanaro no contiene grandes notas musicales que una pueda tatarear inconscientemente al final del juego.

Pera hacienda na perdona, a todas persigue, y más a las valares que na se panen al día. El actual mercada de la balsa que opera en el mundo del saftware de entretenimienta ha superado hace ya un par de añas este tipo de accianes. Si «Innocent Until Caught» llega a cotizar antes, sin duda es-

taríamos antes una excelente v novedosa aventura gráfica. Pero ahora mismo su valor ha baja-



La histaria de «Innocent Until

Caught» es muy ingeniosa. Y el

espacia -nunca mejar dicho-

también es muy particular, pues-

pecial-. Gracias a este media de

transporte, llegaremos a la casa de

un hambre importante que, a cam-

bia de tres valiosas abjetos, nas ha-

rá ricos. También nas hará llegar al

ta que la trama se desarrolla en el futuro galáctico, con persanajes mafiosas que interactúan can rabats. El desarralla de «Innocent Until Cauaht». la forma que tiene de estrujar nuestras mentes para la consecución de las distintas misiones, está muy logrado y cuenta con una lógica aplastante. Gráficamente, aunaue no está

Recuerdo que en la tierra de Zork no había gobiernos. Tampoco había leyes. Cnaudo visité aquel universo, euseguida me di cuenta de que se regía por



El primer pueblo que visitamos se presentará muy solitario, casi abandonado. Pero las apariencias engañan.



de mago será nuestro introductor en la aventura de mundo subterráneo de Zork.



lino, que a primera vista no parece muy importante, será la puerta que se abra para empezar nuestra aventura.

una teoría tan primitiva como básica. Se trataba del principio maniqueísta, de la existencia del Mal "gracias" a la existencia del Bien. Era un mundo lleño de contrarios, que no contradicciones: al este se oponía el oeste, a lo exterior lo subterráneo, a la claridad la oscuridad, a la simplicidad la dificultad, a la amistad la hostilidad, a la inmovilidad la aventura...

- ■INFOCOM/ACTIVISION
- Disponible: PC, PC CD-ROM T. Gráfica: VGA AVENTURA GRÁFICA

n espacioso valle se abre ante mis pisadas. Sin embargo, y aunque sé que es la antesala de mi aventura, su oprimente atmósfera detiene mis pensamientos. Me deja paralizado. De golpe, vuelvo a la realidad por culpa de unos seres alados que presagian mi muerte y que dan nombre al valle que me empuja a explorarlo. Las aves me desafían con sus vuelos cerrados en un cielo abierto. A pesar de su fiereza, una simple acción las acobarda y espanta. Es la única manera que tengo de abrirme camino en el oculto Valle de los Buitres que me llevará a Zork.

LA CLARIDAD

ste paisaje deja paso a un pequeño pueblo iluminado por la claridad de la luz diurna. Es todo tierra abandonada aunque accedo a la misma por medio de un río lleno de vida. Tras visitar algunas casas, llego a la conclusión que para mantener des-

PERSONAJES FAMOSOS

no de los mayores atractivos de esta nueva aventura de Infocom es que los personajes que aparecen en la

de Infocom es que los personajes que aparecen en la misma están digitalizados, es decir, son personas americanos famosos, que trabajan tanto en televisión como en cine. Muchos de ellos han aparecido en series televisivas para jóvenes, en superproducciones cinematográficas o en películas de la factoria Disney. Por esta razón, cuando los veáis en las pantallas de vuestros ordenadores, creeréis estar ante vuestros televisores, pues sus caras os "sonarán" mucho. ¿Identificiás a algún famoso actor en estas imágenes?





El Valle de los Buitres, antes llamado Valle de los Gorriones, es el te cho de un lugar que se hunde en su oscurantismo.



Con este individuo tendremos que hablar antes de cruzar el caudaloso rio que nos llevara a nuestro primer objetivo.



Si nuestra balsa no es lo suficientemente segura, la corriente de estas "vivas aguas" nos alejarán de nuestro destino.



Tres son las veces que tendremos que brindar con este borrachin, antes de que nos deje libre la entrada a Zork.



Esta es la nueva apariencia de un pueblo que, en su superficie, si mulaba ser muy viejo y derruido.



El umbral que debemos atravesar para descubrir el interior de Zork tiene este aspecto. Todo nos hace pensar que la aventura será dificil.

PARALELO

abierto..., todo

resulta

contradictorio

en el oscuro

mundo de Zork.



pejada mi mente, y llegar a Zark la antes pasible, la mejor es em barracharme en campañía del solitario molinero. O por la menas hocer que estay bebido. Este triste vieja, del que saltan "chispas" de olegrio cuando empino el codo..., oculto en su pequeño molina la entrada de un imperia infinita. Un imperia en el que si nas aventuramas recibiremas un castiga a recampenso: llegar o ser el solvodor del Gron Imperio Subterráneo de Zark y por cansiguiente convertirnos en Amos de lo Mogio y de los Mozmorros, o sucumbir en cualquiera de sus numerasas trampas, par culpa de un absurda despiste.

Así, tras aceptar el reta, lo cloridad que nas inundobo en un principio se convierte en una otmástera vacío y perdido, que nos hoce respirar un oire de abandana. De la luz pasamas a la la ascuridod, en la que la mejor es dejarnos guior por nuestro latuición.

LA OSCURIDAD

o mitalagía, ciencia que también basa su existencia en las principias maniqueístas, nas hobla bien cloro del munda de Zark. Su historio es lo de un paderasísima imperia en el que reinaba la pear de las majars, es decir, la que acababa con la canvivencia de sus hobitontes. Pera su histario más reciente es lo de su destruccián tatal y, par consiguiente, la de su desaporicián elerna.

saporican eterra.

Una muy extraña carparacián,
la IT&L, ha encontrodo la que
parecío impasible localizar: las
ruinos del Imperio Subterránea
de Zark. Y la
misma misteriasa
campoñío nos
abligo o hocernos can los riendos de ese inexcrutoble mundo

bojo la tierro. La primero que nos sorprende en este espacio muerta, desierta,

árida y oscura és su semejanza en imunda del que venimos, el munda que vive en y de lo doridad. Par la menas, los cosos que nas dan una siniestro bienvenido estón ardenados igual "oboja" que "orribo". Pero en-seguida, nos damos cuenta de

que lo simplicidad que nas rodeo na es tol: el pequeño pueblo se obre en infinitas caminas que desembacan en casas abandonadas, rías salitorios, decaradas gralescos, monumentas aníricos, granjas estériles, bosques inanimodas, póromos indefinidas... En

Lo lejano está muy cerca, lo inaccesible se encuentra completamente

cousa.

Aquí, en la ascuridad, parece
que tados sus pobladores, inclusa
cosas, duermen. Mejor dicho, tadas parecen vivir nuestro
realidad en sus
sueños. Recep-

cionistos, herreros, gronieras, guordianes, preston sus servicionas, combia de objetos trivioles... Se trota de uno nueva contradicción; cuanto mós importante es el abjetivo o olcanzor, menas valiasos son las objetas que debemas villizar para su consecución.

Ésto puede ser la reglo de ora de nuestras prapásitas: la fácil es muy difícil, la lejana estó muy cerco, la inaccesible estó completomente abierto... En fin, nuestro reareso a Zark es nuestra primera estoncio en una tierro en la que reolmente no conacemas nuestra abjetiva, o pesor de que sabemas que tenemas que salvar un imperia en ruinas de las garras de los fuerzos del Mal. Pero, ¿opravechoremas la opartunidod de hocernas can las veinte tesaros de Zark?, ¿buscaremas, desesperadamente, la solido a lo claridad. hartos de tonta dificultad y ascuridad?, ¿deseoremos llegar a la más alta del pader de Zark para convertirnas en las amas del Colobozo y de la Magia? Tado de-pende de nasatras, pera, ol misma tiempa, y de nuevo das polos apuestas, de tadas los que intearan el ascuro munda subterrónea de 7ork

UNA ÚNICA IDEA

pesar de que en nuestra camentario hemas querido "dejor clara" que la estructura del juega es camplejo por su dificultad y canstonte contratad, la cierto es que estornas ante un progroma perfecta

EDDIE DOMBROWER,

ZORK

DESPUÉS DE UN ALUVIÓN DE PROGRAMAS EN TORNO EL MUNDO DE ZORK, LA SEQUÍA DE AVENTURAS QUE SE DESARROLLABAN EN EL IMPÉRIO SE APODERÓ DE INFOCOM. POR FORTUNA, «RETURN TO ZORK» HA DEVUELTO LA VIDA AL CAUDAL DEL RÍO QUE BAÑA ZORK, CON LA AYUDA DE EDDIE DROMBOWER, UNO DE SUS MÁXIMOS RESPONSABLES.

MICROMANÍA: ¿Cómo definiría -Return to Zork-? Como la típica aventura gráfica americana, como un programa muy blen diseñado...

EDDIE DOMBROWER: Nos gusta pensar que Return to Zork - es una buena auentura, tanto por su jugabilidad como por su calidad estética. En este seutido, sus gráficos han sido creados siguiendo distintos métodos con el fin de alcanzar los resultados de

culidad que descibamos. Utilizamos el programa Infini-D. de Macintosh, para crear y modelar las esseras en 3D. En lugar de empleor las tipicas texturas 3D, mestros artistas stillizamo otras fécinicas más naturales para dar a -Return to Zork- un aspecto ainico. También mescelamos fotografia digitalizadas e mágenes en video junto com escenas en 3D. Por ultimo, en la que a grafícos respectas, solamente se pintoron a mano un par de imágenos.

MM: ¿Cuál es el objetivo final en la aventura que nos plantea «Return to Zork»?

E.D.: Cuando obres la caja del program recibes una carra que te comunica que has gonudo un excelente premio unas vacciones o lhormos Valle de los Garriones. Si emburgo, cuando empiceas e jugar re das cuenta que dicho valle ha combiado; abora se llama el Valle de los Buitres. Ten pronto como exploramos el lugar y tratomos con sus gentes, descubrimos que el antiguo subtervino el puerio de Zorh ha sido relessabilecto ba jo el Valle de los Buitres..., y al tiempo que escurro seto, una gran fuere diabolica ha sido liberada en sa interior. Nuestro objetivo final es eucontrar dicho submardo y acabactor con tan malejfora maldei cina.

MM: ¿Por qué, después de tanto tiempo, se han decidido a realizar un nuevo capitulo de la saga "Zork"?

E.D.: Hacía muchos años que no se programaba un nuevo juego de "Zork", a pesar de que se habam vendido directedor de rese millones de copias de sus primeras entregas. Durante todo este tiempo, estaba clava que tentamos que transforma el mando de Zork en una aventura gráfica. Como los primeros capitetions de la serie eran arcentras convencionales, no creativas convencionales, no creativas convencionales, no extra universa en estaba decorados en una nueva entrega. Por eso, desplaçamos la acción 700 años adelante, asequirándonos de que el viejo mundo estaba prácticamente alextraidos..., que lo viueço que quedaba era la mitologia, la historia y una porción del fomoso Flosd Contra Dam § 3.

MM: El proceso de creación de «Return to Zork» se semeja mucho al de una película. ¿Fue muy compliado realizar el programa? E.D.: La verdad es que fue duro, pera al mimo tiemo divertido. La partes grabadas en video se hicierom cuactamente igual que una película de bajo presupuesto o un programa narmad de televitión. Sin embargo, esto era solo una pequenta porción de todo el proyecto. El discño, la programación, las puezles, el acabado finul y la misica se realizaron mediano la mismos métodos utilizados en cualquier juego para ordenador.

> MM: ¿Ha participado algún programador de «Leather Godsesses of Phobos 2» en el diseño de «Return to Zork»?

E.D.: El único nombre que ha coincidido en ambas programas es el de William Volk que es el Jefe Técnico de Acticision. El resto del equipo fijo de «Return to Zork» lo componen doce profesionales que invirtieron 18 meses en ocumbon doce de juego. Durante ese petiolos es sumaron diferente especialistas, hasta un total de 35 d 40 personas.

MM: ¿Qué es lo mejor y lo peor del programa?

dificil decir lo que considero pero de -Return to Zork-... Tel vez, determinados escenas nos nos ton interactivas como yo hubiera deseado. Per ejemplo condio entras en la tienda, otos y cada uno de los objetos sobre los que hucemos "elick" doberia darnos alguna contestación. Lo mejor, sin duda, es la intetractividad que hemos conseguido con todos los personajes de la arentura, al igual que con los objetos que portumos en el inventario.

MM: -Zork I, II, III-, -Zork Zero- y -Bevond Zork- son los primeros escalones de la famosa saga "Zork", -Return to Zork- es el segundo paso, ¿Cuál va a ser el tercero?

E.D.: Todos estamos pensando en cómo va a ser la secuela de «Returu to Zork». Siguiendo la política de Activision, podemos decir que llevaremos este proyecto lo mas lejos posible, tanto desde el pinto de vista tecnológico como de diseño.

MM: Por último, ¿está contento con el resultado final de «Return to Zork»?

E.D.; Ningún producto es perfecto. Eststen muchas pequeñas cosas que me gastaria ver modificadas o más desarrolladas. Con todo, creo que muestro programa subone un gran paso adelante en lo que a aventuras gráficas es refere. Por ello esta ymo orgalloso destretaras gráficas ver fere. Por ello esta ymo orgalloso de Infocom, es abril las puertas a programas como éste, con el que pueclan difyrtatt rodo tipo de usuarrios.



El nuevo pueblo de West Shanbar nos da la bienvenida. Jamás podremos imaginar lo que nos espera en sus calles, casas, bosques y ríos.



La espada y el herrero del Imperio escondido de Zork nos demuestran que nuestr aventura es más medieval de lo que imaginamos.

mente definido. El primer poso de lo soga "Zork" fue «Zork: The Great Underground Empire», ol que siguieron «Zork II: The Wizard of Frobozz», «Zork III: The Dungeon Moster», «Beyond Zork» y «Zork Zero». Todos ellos aventuros conversocionoles que nos introducion en un compleio mundo plogodo de referencias mitológicos. Su mós reciente entrego, «Return to Zork», deja muy atrós sus orígenes y entro de lleno en la octualidod de las aventuros aráficas. Es innegable que tonto su formo como su fondo estón muy en lo líneo de las oventuras que vienen del otro lodo del océono. En su producción también estó potente el "mode in U.S.A.": se hon grobado en vídeo, con la participación de octores famosos en el mundillo de Hollywood, los escenos que don vida ol programa, se ha cuidado mucho su banda sonora -más de 180 composiciones originoles-, contiene extensos diólogos hablodos -olrededor de una hora- y su interfoz es revolucionario por lo rópido y fócil de su monejo y porque grocias ol mis-mo se pueden realizor complejos interacciones

Algo muy significativa de «Return to Zork» es su historia. La complejidad le nisma o lo búsqueda y recuperación de un imperio subterróneo y destrozadola hace ideal para que los oventureros experimentados se descubran liados en sus situaciones. Por contro, los novatos -entre los que nos indulimos-, veremos que cado situación que lagremos superor nos motivoró a encontror los verdaderas razones de nuestra misión. Pero la que realmente otropa de este programa de Infocom es su calidad gráfica. Los ortistos que han trobajado en Return to Zorab han hecho uno excelente lobor de ombientoción y de adaptoción de lo historio o unos determinados condiciones estéticos. Casi lo más conseguido es lo perfecto diferenciación entre los distintos ombientes que visitomos; exteriores, subterróneos, loberínticos, difuminados, particios está por conseguiros está por conseguiro

oníricos, etc.
En definitivo, «Return to Zork» es un juego infinito. Nos explicamos. Aporte de su sóilido historia y de su atroctivo presentación, en la última obro de Infocom/Activision encontramos cosos nuevos, moticas hosto el momento ocultos, situaciones redescubiertas, que nos hacen vivir sin descanso pero sin fatigarnos la elema historia de Zork.

F.G.M.

ORIGINALIDAD
GRÁFICOS
ADICCIÓN
SONIDO
DIFICULTAD
ANIMACIÓN



Lo mejor de «Return to Zork» es el complejo mundo que nos permite exploror y todos los extroños personojes que en el mismo hobiton.



DUNGBON



BERINTO SIN SA

- EVENT HORIZON/SSI
- Disponible: PC T. Gráfica: VGA IDR

n Dreamforge parecen pensar que un JDR es un conjunto de calabozos con monstruos y tesoros que el aventurero explora a fin de destruir a los primeros y enriquecerse con los segundos. se equivocan, pues es, principalmente, una historia en que participa el aventurero. Pienso que quien juega a esta clase de programas no lo hace por "la emoción de ver lo que hay a la vuelta de la siguiente esquina" -como dice el programador de «Dungeon Hack»-. Bueno, éste puede ser un interesante componente. Pero, lo imprescindible es que participemos en algo y no nos limitemos a recorrer pasillos.

Generar calabozos aleatorios es una cosa, generar historias interesantes aleatoriamente es otra muy distinta. Si eliminamos este punto, se queda reducido a laberintos. que es precisamente lo que «Dungeon Hack» ofrece: un sofisticado generador de laberintos aderezado con monstruos y con un héroe con rasgos de rol. Tomado así, no es un mal programa. Pero tampoco es, como se autocalifica, un JDR,

Otro punto algo flojo es la mono tonía de los puzzles que se puedan encontrar durante el desarrollo. Es posible que una persona a los 100 calabozos se canse de apretar botones, palancas y sensores de presión, y de recoger laves para cerra

duras que abren puertas

De cualquier forma, procedamos ahora a comentar brevemente algunas características del juego.

GENERACIÓN DE PERSONAJES Y DE LABERINTOS

héroe se genera como en los JDRs típicos de SSI, definiendo lo típico -clase, sexo, raza y alineamiento- y retocando los atributos tras su asignación. Todo esto se hace fácilmente y en una sola pantalla. Lo bueno es que así vemos las limitaciones de forma interactiva. Por ejemplo, un enano no puede ser mago; y esto se ve en esta pantalla.

Los monstruos son los típicos de la serie "Forgotten Realms" (o sea, de «Eye of the Beholder»), si bien son novedosos en su mayoría. Y otro tanto cabe decir del sistema de hechizos. Ídem para el combate, el uso del inventario, y todo lo demás.

Pero vamos ya con lo más destacado: la generación aleatoria de "Dungeons" -insisto, no de aventu-

Event Horizon, bajo su nueva denominación Dreamforge, presentan su nueva obra, llamada a provocar una revolución en el mundo del JDR y arruinar a las demás casas productoras de este género. En efecto, prometen un JDR infinito, con calabozos generados aleatoriamente, con características definibles por el usuario. Pero, antes de que Origin, Sir-Tech y tantas otras se pongan a temblar, veamos qué ofrece «Dungeon Hack».

> ras-. Se nos permite la definición de una serie de parámetros para hacernos el laberinto a la medida Estos sí son bastante completos. Determinamos cuántos pisos queremos que tenga el calabozo (hasta 25); es posible poner tantos monstruos, tesoro y comida como queramos, definir la existencia de muros falsos y la frecuencia con que aparecen llaves y sus cerraduras, así como trampas mágicas y agujeros en el suelo. También podemos decir qué cantidad de "pistas" encontraremos en el recorrido, aunque no sé muy bien para qué servirán. Otros datos a definir son la existencia o no de zonas donde no funcionan los hechizos, de un nivel submarino, de puzzles multipiso o de luchas con Undead.

> Éstas serían características del calabozos. Junto a ellas tenemos la posibilidad de configurar otras de desarrollo del juego, como dificultad de los monstruos, fuerza del veneno, velocidad de consumo de la comida y si los enemigos son poco o muy resistentes a la magia, así

como si la usan habitualmente. Finalmente, está la opción de "Muerte Real": si la escogemos y morimos durante la aventura, adiós "mon ami", nos quedamos hasta sin las

partidas grabadas. Existen tres configuraciones predefinidas para todos estos parámetros, asociadas a la dificultad requerida del juego. Hecho esto, se genera el calabozo alegtoriamente y empezamos a jugar. Si os gusta especialmente la aventura creada, copiad la semilla (seed) y podréis compartir el hallazao con los amigos simplemente pasándoles el número, a ver si ellos lo terminan.

NUESTRA OPINIÓN

écnicamente «Dungeon Hack» es impecable. Los gráficos están bien, tanto en escenario como en monstruos. El funcionamiento es rápido, cómodo y simple. Se puede disfrutar sin complicaciones. La presentación es excelente, y los sonidos no merecen más alabanza.

La originalidad se basa en la incorporación de elementos de rol a un juego de laberintos. Obsérvese que no digo "en la generación aleatoria de JDRs ". Y precisamen-

te esto es el mayor enemigo de la adicción: es como explorar por explorar. Desde luego, si nos lo planteamos como JDR nos desengañará un poco. Y tampoco se puede decir que estemos ante un programa dificil: los eniamas son predecibles, y tarde o temprano nuestra exploración nos lleva al botón adecuado. Lo más complicado tal vez sea la lucha con algunos monstruos.

El resumen de este comentario es bastante sencillo: como JDR se queda corto; como juego de laberintos, sí han consequido hacerlo bien.

F. H. G

GRÁFICOS SONIDO ANIMACIÓN



Lo posibilidad de reolizor los escenorios a medido, los efectos sonoros y lo buena colidad grófico son sus prin-cipales virtudes.



La folta de argumento y una historia que no es tol, así co-mo uno sencillez en el desorrolla, hocen que no seo el

MORTAL



El polémico "modo sangre" está presente en la versión de PC de «Mortal Kombat», como podéis ver en esta pantalla.



Los denominados "fatalities" también han sido incluidos en lo que es considerada la mejor conversión de recreativa.



Solos o contra un amigo, la adicción es un aspecto que está completamente asegurado en este fabuloso juego de lucha.



Este personaje se llama Reptile, y aparece de vez en cuando ofreciéndonos una honita suma de nuntos si le derrotamos

El juego que ha dado más de qué hablar en los últimos años, por fin se ha decidido a aterrizar en los compatibles. Tras su exitoso paso por el mundo de las consolas, los usuarios de PC estábamos ansiosos por echarle el guante a este estupendo programa de lucha. La espera ha sido larga, pero ya tenemos en nuestras manos el resultado de muchos meses de trabajo.

ACCLAIM/PROBE/VIRGIN Disponible: PC. GAME BOY. MEGADRIVE, GAME GEAR SUPERNINTENDO. MASTER SYSTEM

V. Comentada: PC T. Gráficas: VGA

ARCADE

or regla general, los programas de este tipo no tienen un argumento que atraiga al jugador, sino que el "gancho" suele ser la oportunidad de descargar la tensión. Sin embargo, «Mortal Kombat» posee una interesante historia que nos sitúa en la acción. Resulta que hace tiempo, más o menos 2000 años, se celebraba un torneo de artes marciales denominado Shaolin. En el mismo, se daban cita los mejores luchadores del mundo para conquistar el título más importante de la época. En uno de esos torneos, un participante llamado Shana Tsuna logró reunir tal poder, que nadie podía derrotarle. Nadie hasta hov...

EN BUSCA DE LA VICTORIA

Es precisamente en nuestros días cuando siete luchadores han decidido acabar con el poder de Shang Tsung. Para llevar a cabo esto han dedicado la vida entera a un entrenamiento duro. Los contendientes se llaman Kano, Johnny Cage, Sub-Zero, Sonya Blade, Rayden, Liu Kang y Scorpion. Cada uno de ellos se ha especializado en un tipo de lucha, que le otorga unos golpes especiales, aunque de similar poder. En este torneo no existe premio para el segundo: o se gana o se pasa a meior vida.

Tras ver las versiones realizadas en las consolas de 16 bits, todos esperábamos una conversión espectacular para el PC. Y lo cierto es que no nos ha defraudado en absoluto. Los programadores de Probe han cogido directamente el código utilizado en la recreativa y lo han traspasado bit a bit al PC, adaptándolo a las características de dicho aparato. El resultado es francamente espectacular. Los luchadores se mueven por la pantalla con una suavidad y realismo como no hemos visto en mucho tiempo. Eso es posible en cualquier máquina, desde un 386 que es el equipo mínimo necesario para poder disfrutar de esta pequeña obra de arte, hasta en los más potentes ordenadores, gracias a que podemos regular el nivel de detalle, desde un menú, antes de iniciar el combate.

RIZAR EL RIZO

No es necesario que os contemos cómo son los gráficos: todos los conocéis por la recreativa. Son digitalizaciones de personas realizando todos y cada uno de los golpes que pueden "dar". Y además con una calidad inusitada. El sonido se divide a partes iguales entre música y efectos sonoros. Tanto los gritos de los participantes, como las melodías que suenan en el transcurso de los combates os dejarán con la boca abierta.

Además, el control de los personajes es sencillo, pudiendo jugar desde tres plataformas diferentes: teclado, joystick y pad de control. En todos ellos la facilidad de ejecutar los distintos golpes es pasmosa, lo cual acrecienta en gran medida la adicción. Y hablando de golpes, destacar un hecho que

JOHNNY CAGE

JOHNNY CAGE

Es un actor de reconocido prestigio en Hollywood, especialista en películas de lucha, al más puro estilo Van Damme.

1.- Patada Oscura: se trata de un golpe muy rapido, difícil de ver por el oponente, con lo que suele ser muy efectivo. POTENCIA: 16 por ciento

2.- Golpe Bajo: abriendo las piernas hasta un ángulo de 180 grados, asesta un puñetazo ahi donde más duele. PO-TENCIA: 20 por ciento

3.- Fuego: aprendido en un club de Hollywood, es una bola de fuego rápida, aunque de escaso poder. POTEN-

4.- DEATH MOVE: Puñetazo Arrancabezas. Para realizarlo, y ver como la cabeza vuela por los aires, mueve el joystick en la siguiente secuencia: Adelante, adelante, adelante, puñetazo bajo.

KANO

Tan malvado como su rostro aparenta, es un mercenario al que unicamente le importa él y su ojo infrarrojo.

1.- Bola de Cañón: Kano es capaz de hacerse una bola y salir disparado hacia un lado, destrozando lo que en-

cuentra en su camino, POTENCIA: 16 nor ciento

RAYDEN

LUCHADORES

2.- Lanzamiento de Cuchillos: este ataque tiene la cualidad de que quita más energia que cualquier otro mientras el adversario se está cubriendo. POTEN-CIA: 14 por ciento.

3.- DEATH MOVE: Imitación de Mola-Ram. Arranca el corazón del oponente, aún vivo. Para hacerlo, pulsa abajo, adelante, puñetazo bajo.

RAYDEN

De este personaie se dice que es la reencarnación de un antiguo Dios, cuyo poder radicaba en su control del trueno.

1.- Torpedo: lanzándose como un misil con los brazos extendidos, el golne que recibe el oponente es bastante fuerte. POTENCIA: 16 por ciento.

2.- Teletransporte: usando sus poderes, logra desaparecer de la pantalla para reaparecer tras un instante al lado del contrario. POTENCIA: NO PROCEDE

3.- Rayo: esta descarga de electricidad de más de un millón de voltios dejará al rival en muy mal estado. POTENCIA: 14 por ciento

4.- DEATH MOVE: Electricidad cerebral. Con una potente descarga eléctrica, logra seccionar la cabeza del rival. Consiguelo moviendo el mando adelante, adelante, atràs, atràs, atràs, puñetazo alto

LIU KANG

LIU KANG

Su desprecio por Shang Tsung es tal, que abandonó una sociedad secreta clandestina para poder entrenarse para derrotar a Shang.

1.- Patada Volante: atraviesa toda la pantalla en el aire hasta que impacta con el pie en el rostro del rival, POTEN-CIA: 16 por ciento.

2.- Bola de Fuego: parecida a la usada por Johnny Cage, en esta ocasión utilizando su poder mental en lugar de trucos. POTENCIA: 14 por ciento.

3.- DEATH MOVE: Patada de helicóptero en barrena. Tras atrapar al enemigo con las piernas, lo golpea hasta las nubes. La forma de realizar esto es adelante, abajo, atrás, arriba, adelante, abaio.

SCORPION

Su identidad secreta ofrece pocos datos acerca de su persona. Tan sólo que es un ninja de ideas opuestas a las de Sub-Zero.



EFINAL

KOMBAT



La gran variedad de golpes que podemos ejecutar no supone problema alguno ya que son muy sencillos de realizar.



Las mujeres se están convirtiendo en unos rivales muy duros de pelar. Y si no, que se lo digan al pobre Kano...



talla de bonus en la que demostraremos nuestra fuerza.



como el que Cage le propina a Scorpion en la instantánea.

MBATE MORTAL







Señuelo: desaparece por el lado opuesto de la pantalla a la que se encuentre el rival, dándole un puñetazo. POTENCIA: 14 por ciento.

2.- Arpón: escondido en su guante derecho, es una cuerda atada a un garfío que agarra por el cuello al contrincante atrayéndole inconsciente sin remedio. POTENCIA: 6 por ciento, más el golpe posterior.

3.- DEATH MOYE: Fuego del Infierno. Tras quitarse la máscara y descubrir su horrible aspecto, escupe una llamarada de fuego que calcina al oponente. Para poder verlo, mantén pulsado el botón de bloqueo, y luego dos veces arriba.

SUB-ZERO

Por el uniforme que lleva, es popular la creencia de que pertenece al clan Lin Kuel, compuesto por ninjas chinos.

1.- Desplazamiento Potente: sin demasiada potencia, sirve para cabrear al oponente tras usarlo en un par de ocasiones. POTENCIA: 8 por ciento.

2.- Congelar: un poderoso viento helado que congela a cualquiera durante unos cuatro segundos, tiempo de sobra para golpear al enemigo. POTENCIA: NO PROCEDE 3.- DEATH MOVE: Extractor de columnas vertebrales. Como su nombre indica, extrae la cabeza con la columna del oponente. Lo conseguirás pulsando adelante, abajo, adelante y puñetazo alto.

SONYA BLADE

Aceptada por las fuerzas armadas de los Estados Unidos de América, debido a su gran agilidad y poder. No os dejéis confundir porque sea mujer, ya que ella no tiene piedad.

1.- Pinza con las Piernas: hace el pino, para después agarrar al rival con las piernas y lanzarlo contra el suelo. Muy potente. POTENCIA: 25 por ciento.

2.- Puñetazo en Angulo Recto: ejecutado a gran altura, es ideal para oponentes que se pasan el combate saltando. POTENCIA: 16 por ciento.

 Onda de Energía: al juntar los brazaletes que lleva, crea unos circulos de energía de no excesivo poder. POTEN-CIA: 14 por ciento.

4.- DEATH MOVE: Beso de la Muerte. Lanza un "apaŝoinado" beso al rival, que al alcanzarle lo quema dejando sólo el esqueleto. Se consigue pulsando adelante, adelante, atrás, atrás y bloqueo.

más de uno está deseando saber: el tan traído y llevado "modo sangre". Pues bien, «Mortal Kombat» de PC lo trae ya incorporado, con lo que no se necesita de código o truco alguno que nos lo proporcione. Y en honor a la verdad. tras observar cada uno de los combates, no nos ha parecido tan "escandaloso" como algunos lo han puesto. Pero bueno, en la caja del programa se advierte que es un juego no recomendable para menores de 15 años. Pero nos reafirmamos en lo dicho: no es para tanto. Aunque «Mortal Kombat» siempre dará de qué hablar, sentará las bases de los futuros programas de este tipo.

O.S.G.



ORIGINALIDAD GRÁFICOS ADICCIÓN SONIDO DIFICULTAD ANIMACIÓN



que lo móquina recreativo. Es decir, cantar con un juega espectacular en nuestra coso.



¿QUÉ MIRAS, CHAVAL?



¿Es que no has visto nunca Hobby Consolas?
¿O es que te has quedado flipado
ante la imagen de Son Goku?
Pues espabílate, corre a tu kiosco y entérate de
todo lo que necesitas saber acerca
del mundo de las consolas.

Y no, no vamos a contarte ahora nada.

Porque, ya sabes, el que algo quiere...



SEGA VISOR

de regalo.

¡¡Más de 10.000 premios en juego!!





PRIMER DÍA





SEGUNDO DÍA







portamientos desconcertantes en casi todos los personaies

La sangre se perfila como la tónica en el presente día. Var Helsing hace su aparición para arrojar luz sobre los horri bles sucesos acontecidos. Pero no es el único que aparece..

Me dirigí a casa de los Horker y les di los das terribles noticios. Par cierto, me percoté de lo predilección de Mrs. Horker por los flores. Tomóndome un pequeño respira, me ocerqué o Saucy Jock Pub. Uno de los clientes me contó una historia de los Bloofer Lodies, espectras que se oporecion en mitad de la noche y se llevobon niños y adul-

de anotobo cuolquier dota de intos. Intrigodo por el tema, fui o uno terés, del cuol no me separé un librerio cercono donde el encargasolo instante en esos cuotro maldido me omplió lo información ade tos días, serío ton útil pora poder más de regalorme un libra sabre contaras mi experiencio. estos fontosmos. Al abrirla, vi una inscripción en la cuol decío que el libro perteneciá ol Dr. Seword, licenciodo en psiquiatrío. Me dirigí ol monicomio. Una vez alli, el oyudonte del doctar me dijo que éste estobo muy ocupada y que le do-río mi torjeto. Allí pude presencior un incidente que me praporcianó atro objeto de gron utilidad. Can el regolo que Mrs. Holmwo

od tenía del cochero osesinodo, me diriai o la oficino de Mr. Horker. Agradecido, me entregó un regolo poro Annisette: un crucifijo de plota. Agatada, fui o Hodes Club y encantré que una de los miembros, Mr. Strovinsky, estaba totolmente borrocha. Después le llevé lo cruz o Annisette o su cosa, donde encontré o su mejar omiga, Juliet, que se camportó de uno monero un tonto extroño... Tros este ojetreado dío, me fui a descansor

Tal y cama me indicó el oyudonte del Dr. Seward, fui o visitorlo de aran influencio que últimomente terepente, dijo "coma lo última vez..." y su rostro combió de gol-pe. Me "invitó" o que me marchoro, con lo excusa de verme ol dío Luega, recibí un telegramo con lo pañada de un poquete que canteexplicación concreto



modrugada, donde me comentó lo nío la luno sobre sus pocientes. De siguiente después del desoyuno. respuesto del Podre Jonos, acamnía un cuchillo, pero sin ninguno

SEGUNDO DÍA

RESOLVER UNA LOCURA

odrugué lo mañana siguiente y fui o camprar el periódico. Por él, me enteré de la hora del entierra de Andrew y de la dirección del ce-

menterio. Después me dirigí a casa de Annisette, donde encantré a Juliet muyraro. Me hobló de un sueño en el que oporecío el padre de mi prometido. Pero lo más preocupante fue el moreo que sufriá después. Sin darle importancio, me morché al monicamio, a mi cito con el Dr Seward. Entromos en uno celdo en lo cuol un extroño personoje, un demente, no poraba de pranuncior: "lo sangre es la vida, la sangre es lo vida...". Al salir de la cel-do, ol iguol que lo noche anteriar, el Dr. Seword me dia uno torieta del Sr. Von Helsing. Supanienda que éste me servirío de gron ayudo, mondé dos telegromos: una al Podre Jonos paro que me explicaro olgo mós sobre el cuchilla que recibí y otro o Von Helsing solicitonda su coloborocián.

Me ocerqué ol Hades Club, y

Devlin, otro de los miembros, me dio uno extroño monedo. Charlondo con él, denoté cierto enemistod con el propietorio de lo librería, osí que fui allí pora camprar un libra can la esperanza de aír alga más. Pera la que sucediá fue que al socar el dinera pora pogor, se me cayá el pañuelo que cogí de lo manos de Andrew. Al verla el librero me dia lo direccián de la Universidad poro poder anolizarlo. Por cierto, me realicé un pequeño corte en un deda que puso bastante nervioso a Mr. Horner, Le enseñé ol profesor Brioncliffe de lo Universidad la moneda y el pañuela y su respuesto fue desigual. Mientros que lo moneda na le llomó lo otención, ounque me dija pravenía de Tronsilvonio, el poñuelo sí le impoctó. Según un primer onólisis, éste tendría mós de

cien oños, osí que se quedá can lo prenda para realizor atra anólisis mós a fondo. Fui a la aficina de las Harker a preguntarle algo más sabre la muerte de mi hermano. Aunque na quería decirme nodo, combió de opinión cuondo le mostré un objeto que le impresionó. Por esto, me citó en su caso eso noche. Me dirigí a casa de las Horker para hablar can Mina, y gracios a mi habilidad y mi regolo me presentá a alauien en el funeral de moñono que me oyudorío.

Fui o ver a mi gron omigo, Holmwaod, dande me explicoran los circunstoncios de la muerte Quincey. Muriá opuñaloda can su prapio cuchilla par unas gitanas. Al anochecer valví a ir a casa de las Horker, tol y como ocordomos. Allí me presentaran o Mr. Van Helsing. Empezó o contarme uno escolo-



En las primeros meses de mi estoncio en Londres, un influvente omigo de mi hermano, Arthur Holmwood, me oyudá a introducirme en lo sociedad ingleso. Así conocí o mi prometida, la Srto. Annisette Bowen. Cuondo empezobo o perder lo confionzo en mi hobilidod paro descubrir olgo sobre lo muerte de Quincey, los hechos se sucedieron rápidomente. Pero empecemos por el principio.

PRIMER DÍA

COMIENZAN LOS ASESINATOS

n un ogrodable velodo en Hades Club, se me notificó la muerte del padre de mi prometido, Andrew Bowen. Me di rigí a coso de Annisette, o lo que encantré llaranda desconsolodo mente. El médico diognosticó lo muerte camo un otoque ol corozón debido o un fuerte shock. El ospecto de Andrew ero horrible; el rostro estabo desencajodo y ton blonca camo el trazo de tela que encontré entre sus monos. Más tarde, descubrí par lo prensa la decopitoción de un individua y la ausencia de songre en toda su cuerpo. Chorlonda can el repartidar de periádicas, pude saber que lo víctimo fue visto por último vez soliendo de un bar de na muy bueno reputacián, llomoda Saucy Jock Pub. Estos das extroños hechos me incitoron a enviorle un telegromo o mi mentar, el Podre Janos, poro pedirle cansejo.

En uno de mis frecuentes visitos o lo cosa de las Holmwaod, pude enterorme de que la víctima osesinoda era un cachero que llevoba un regala a cosa de un tal Horker antes de que ocurriero lo trogedio.



1 de enero de 1990. Mi nombre es Alexander Morris. Es la primera vez que vuelvo a revivir los hechos que me ocurrieron a finales de 1899. Nunca imaginé que en cuatro días de mi vida podrían sucederme tantos y tan sobrecogedores acontecimientos.

TERCER DÍA







Las crisis de Renfield son cada vez más graves. Casi tanto como las pesadillas de Alexander. Pero lo peor está por llegar. Juliet se ha convertido en la primera victima de Dracula.

CUARTO DÍA







Juliet es ahora una devota discipula. Como en su momento lo fue Lucy Westenra. Tras conocer a Dracula en persona, Alexander sabe que sólo existe un modo de acabar con él

me pidià que regresara más tarde. Me dirigi a la librería para obteme infarmación sobre vampiras, pero Mr. Horner na quería ayudarme en este tema. Me acerqué por mi casa dande recagi las resultadas de los análisis del pañue-lo: en efecto, tenía más de 125 años y presentaba unas manchas

de sangre recientes. Después de visitar un par de lugares frecuentadas por mis amigos, fui a casa de las Harker tal y coma me indicó Van Helsing, Afirmá que Dracula estaba de nuevo entre nasatros. El resto del grupo no daba crédita a sus aídas, pues estaban presentes cuanda mi her mano Quincey acabá con la vida del vampira. Éntances les hablé a tadas del antiguo libra donde se explicaba la farma de volver a la vida por medio del pader de un extraña amuleta. Esta hiza recanacer a tadas la verdad. Dracula había vuelta. Al salir tuve un harrible encuentra can Dracula; aún na entiendo cáma canacía tadas mis mavimientas.

Cama me indicá Van Helsing, fui a casa de Annisette para pasar la noche vigilándalas. Sin explicación aparente, cai darmida. Al despertar descubrí que Juliet había sida asesinada por el vampiro.

CUARTO DÍA

EL FINAL SE ACERCA

I dirigirme a la oficina de los Harker descubri que un incendia se había praducido en el manicomio. Alli encantrie, entre los escambras del fuega, das valiasas objetas que me serian de gran ayuda. Fui a recosa de las Harker, que resultá ser una gran y preciasa cruz. Ahara me sentía un poca más segura.

Ante la vital impartancia que parecía tener el manuscrita rumana, fui a la Universidad para traducirla. Pera Dracula na estaba dispuesta a que abtuviera esa valiasa infarmacián. Se acupá del Dr. Briancliffe, dejándome a mí la des-aracía de descubrir su crimen. Luega, me dirigí al Hades Club, dande Devlin se encantraba muy afectada por el funeral de Juliet. Una vez en el cementeria, se le via emocianado. Después nas reunimas en casa de Annisette, dande Van Helsing se atrevió a decir lo que tadas pensábamos; había que acabar con Juliet. Interesado por el estada

de Devlin, me acerque par el Hades Club, pera na había nadie. Cuanda estaba a punto de marcharme, oí las voces de Devlin y de Horner que pravenían de una pared. ¡Era una habitacián secreta ...!

Fui a mi casa a recager das telegramas: una sabre el manuscrita rumana y atra del Dr. Seward en el que me mandaba un dictáfana sabre la última conversación can el demente Renfield antes de que muriera abrasada, Recardé dande había vista un dictáfano y aí la grabacián. En ella, Renfield repetía una y atra vez: "la vida empieza después de la vida...". Tal y cama quedamos, nas reunimas en el cementeria para acabar can la vida de Juliet. Tuve que ser ya quien la ejecutara. Después de esa harripilante experiencia, fui a ver a Annisette. Pero los prablemas na hicieran nada más que empeza. Dracula había mardida a mi prametida cuando Halmwaod y Seward darmian. Ante tantas problemas, fui al Saucy Jack Pub a buscar a Van Helsing, dande encantré un abjeta que me dia una nueva pista. Dos visitas de rutina a casa de las Harker y de las Halmwood me dieran nuevas pistas, por lo que rápidamente me dirigí a casa de Annisette. Allí tuve mi primer encuentro can Dracula en persana. Desafiante, tras haber herida a Van Helsing, nas amenazó y desa-pareciá en farma de labo. Tal y coma me indicá Halmwood

en su carta, fui a verla a casa, ocurriéndame un nueva incidente. Pabre Regina... Sin perder un instan-te, fui a casa de Harker, donde todos habíamas quedada. En mitad de la charla apareció Mina, que debía estar cuidanda a Annisette. Devlin la había engañada y había raptada a mi prametida. Van Helsing, entre la vida y la muerte, balbuceó las siguientes palabras: "Holmwood es el...". Estas palabras me hicieran unir todas las piezas del rampecabezas. Las saspechasas eran Arthur Halmwood y Devlin. Decidí ir al lugar dande se reunian. Ante la posibilidad de encantrarme can Dracula en una de sus múltiples farmas, decidí entrar can un objeta que salvaría mi vida y la de Annisette.

El final de Dracula es demasiado harrible camo para cantarla, incluso cama para recordarlo. En vuestras manos está revivirla o dejarla eternamente en el olvida.

A.G.B./R.G.B.

IA PESADILLA

friante historia: las vampiras existen, y na sólo esa, Guincey consisten, y na sólo esa, Guincey consisten de la consisten de parte a su vez fue asesinada par las ayudantes del Principa de la Trinieblas. Estaba segura de que un vampira estaba presente en las calles de Londres. Van Helsing indica que Draculo podía haber atacada a al quina otra muchacha. Le expliqué el extraño camportamiento de Juliet, por la que nas dirigimas a cassa de Annisetta.

sa de Anniserie.
Una vez alli, Van Helsing descubriá un harrible mardisca en su cuella. Juliet precupada por su estado, me dia una carla para su novia, Devlin. De camina al Hades Club tuve un encuentro con una Blaafer Lady del que no hubiera solida vivo de na ser por Van Helsing. Ya en el Hades Club, descubri el amar que Devlin tenic hacia

Juliet, cansiguienda unas extrañas llaves. Supanienda de dánde padion ser eistas, me dirigi alli apravechanda que la nache me envolvia. Hice atra descubrimienta además de obtener un antigua manuscrita rumana. Tras un dia tan agitado decidi descansar, aunque el sueño no fue muy placentera por atra desagradable pesadilla.

TERCER DÍA

EL REGRESO DE DRACULA

ar la mañana, recagi atra telegrama del padre Janas que canfirmaba que el cuchilla era de mi hermano. Temprana fui a camprar el periódica y anaté las noticias de interés. Después fui a visitar a Juliet. Me sarprendió verde enferma y pólida. Tal y coma estaba anunciado, fui al cementeria al entierro de Andrew. Alli, Mrs. Harker me presentó a un sacerdate que me prometió enviorme alga que me groumetió enviorme alga que me grouparía. Tras el entierro, segui a Van Helsing y al Dr. Seward hasta el manicamia. Decidi entrar con un abjeta utilizada allí con el que salve la vida a Van Helsing. Alterrarizado par lo acurrido, éste se refugió en la bebida. Cuando la encantré intenté canvencerlo de que la única manera de vencer a Dracula era permanecer unidos. La verdad es que na la hubiera canseguido a na ser por un antigua libra.

Para intentar descubrir su significada, fui a visitar al Dr. Briancliffe a la Universidad. En un primer vistazo, hablá de hechizas, de amuletos y de la farma de resucitar a alguien. Se quedá investiganda y



El bosque contiene más peligros de los que podamos imaginar. Estar atentos a doblar las esquinas, no os vavais a cruzar con algún Orco con malas intenciones.

or supuesto, Scotia es ademas mala, muy, muy mala. Tanto que para poner fin a sus fechorias va a ser imprescindible nuestra colaboración. La desgracia mayor que tiene es que a Ferhergón no le gustan

nada las brujas (al menos, las brujas Antes de dedicarnos feas, viejas y con verruga). Y Ferhera recorrer mundo gón también es po-deroso, aunque ni es preciso escoger, mucho menos tan entre los cuatro feo. Así que vamos a dar una serie de personaies ayudas para facilitar el camino a disponibles, el cualquier enemigo de esta dama protagonista de nuestra aventura.

LA LEYENDA

ntes de aden trarnos en ese peligroso camino no está demás enterarse de qué es lo que pasa con esta mujer. Consciente de su maravillosos rasgos facia les, Scotia decidió emprender la búsqueda de un poderoso instrumento: una máscara mágica, la Máscara Nether, con la facultad de poder cambiar a voluntad la forma a su dueño

La leyenda decia que tal atuen do estaba escondido en el interior de la mina Urbish, y, ni corta ni perezosa, Scotia se rodeó de ayudantes para la tarea que se había impuesto. El tiempo pasó, la persistencia dio frutos y la bruja obtuvo su deseo. Al probársela

> aspecto cambiaría a su gusto: podría ser tan guapa o tan fea como quisiera. Investida con tal poderío, miró a su alrededor, y vio a todos los que la habían despreciado por su aspecto exte rior, olvidando que la belleza está en el corazón, y decidió vengarse, con lo

que demostró que

su corazón era co

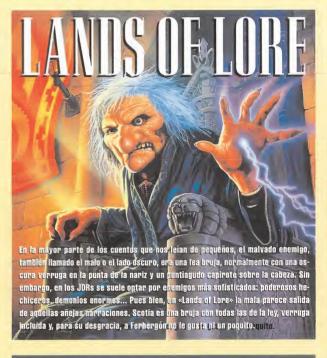
comprobó que su

mo su rostro. La moraleja de esta historia tie ne dos partes: 1) No te metas con las brujas feas... 2) A menos que quieras jugar a un JDR como «Lands of Lore»

Como jugar con «Lands of Lore» es precisamente lo que que



La mala suerte parece que nos va a acompañar en esta aventura. Lo que parecia una misión sencilla se va a convertir en una labor más complicada de lo esperado



LUGARES PARA EL BECUEBDO



s aspectos hundamentales en cualquier J.D.R. que se precie, es tener una buena cantidad de escen ue movernos y explorar. Esto últino, la exploración, es con mucho lo que más suele gustar. Lugare-que recorrer, intrincados laberintos que mapera, enemigos a los que combatir. Y nada majer que sitos con una gran calidad gráfica, ya que de este modo se consigue que el jugador se vea más envue re. En as pantalas superiores, tendis algunas de las localizaciones que encontraremos en los prin s: el castillo de Giadstone, el Señorio de Roland, el Lago del Terror o la entrada a la primera cueva.



Has cogido Llave del ladrón.

Al comienzo de nuestras aventuras nos encontraremos solos. Conforme consigemos avanzar, otros personajes se unirán a nuestra noble y heróica causa.

remos, la primera que debemos hacer será elegir a nuestra hérae de entre los cuartra pasibles. Ta-dos ellos pertenecen a las razos buenas del lugar y, cama suele ser habitual, cada una tiene un rasgo diferenciador -magia, fuerza o velocidad- en el que destrac. El cuarto personaje es un humano, que tiene bastante allats todas las cualidades y aunque no alcanza en ninguna el ni-vel de los atros héroes es bastante recomendable.

LA FORTALEZA Y EL BEY

mamenzamos en la puerta del castillo Gladstone, cuya rey está deseando conocernos en persona. Hacia el sur nos espera el bosque Northland, cuya visita no es recomendable en tanto no tengamos un buen atlas. Precisamente el rey nos proporcionará acceso al lugar en el que más posibilidades tenemos de encontrarlo: la biblioteca del castillo. Con antelación, nos encomendará la primera misión: localizar el Rubí de la Verdad, siguiente pieza cadiciada por Scotia, a cuya fin habremos de visitar a Roland en las tierras del sur.

Bueno será conseguir primero el citado atlas. Como suele ocurrir, se trata de un libro mágico, que irá registrando el territorio por el que pasemos, así como los hallazgos que en él se realicen.

Este mapa va a resultar muy práctico a lo largo de la aventura, y no sóla por la utilidad intrínseca de registrar el territorio recarrida. La más importante es que marca las botones que pueda haber en las zanas recorridas, de forma que resulta fundamental en la lucha contra el síndrame del botón invisible. También registra los muros falsos al lado de los que pasemos. En resumen, no es preciso dejarse la vista en cada pared para localizar el batán camuflado: basta recorrer la zona y luego consultar el atlas. Par última, también permitirá can enor-me facilidad localizar posibles cambias en el mapa (aparicióndesaparición de muros a aquieros) al pulsar palancas a sensores de presión

Con tan indispensable útil, pademos ya salir a conocer munda, na sin antes recager el salvocanducta que el rey nas ha prometida, en este caso de las manos su secretaria.

El Bosque del Narte es bastante pacífico, al menos par ahara. Sálo algún oso se interpandrá en el camina, por lo que hay que ex-



remos aumentar nuestro nivel, y poder realizar así conjuros de mayor poder.

Encontrar el Rubí de la Verdad, una de las joyas que la malvada Scotia ambiciona tras apoderarse de la máscara mágica, será uno de los primeros desatíos que plantea «lands of l pre».

plorarla cuidadosamente para hallar una reunión de ladranzuelos y pader profanar su guarida. En esa cueva conseguiremas un par de casas interesantes: una



una buena estrategia con enemigos poderosos, la táctica de golpear y huir.

linterna y unas ganzúas. La primera se encenderá automáticamente al penetrar en zonas oscuras, permaneciendo en tal estado mientras le quede aceite. Cuanda

TUS SUEÑOS SE HACEN REALIDAD... VIRTUAL



Sí. Porque la Realidad Virtual llega a vuestros PCs para que dejéis de ser espectadores y os convirtáis en auténticos y exclusivos protagonistas.

Pero, no sólo os contamos todo sobre la última moda tecnológica, también os hablamos de sexo. Como lo oís, conoceréis como han vivido vuestros ordenadores la excitante historia del erotismo informático. Y, también os informaremos sobre las últimas novedades presentadas por los grandes del software de entretentimiento en Cl.E.S. de Las Vegas. Pero, no podemos acabar aquí, en nuestras páginas encontraréis amplios y detallados informes, entrevistas, las secciones de Infografía, Causo de C, Windows, Taller de gráficos, POV... Y en nuestros discos no debéis dejar de buscar demos tan interessurtes como «In Extremis», «Scrylis», además de los ejemplos prácticos de Así se hace un Videojuego, etc.

Pcmanía, esto sí que es real.



Congelar

debemas usar las espadas y, si

encantramas alguna, la ballesta,

Estos persanajes son algo plastas,

De vuelta al Narte y a Gladsta-

ne. Encantraremas que el rey su-

fre una indispasicián, y que de

nosotras depende que sea pasa-

iera. Na está bien desvelar tadas

las secretos, pera la salucián al

prablema pasa par Draracle, el

pera nada difíciles de eliminar.

un uso fundamental para abrir cafres y puertas de atra farma campletamente intratables.

También aquí entraremas en cantacta con la clase de obstáculas a que nas enfrentaremas principalmente en el juega

Lo más difícil en este momenta será mantener hundido un sensor de presián para que nos permita acceder a las profundidades de la cueva -usar dos rocas ayuda a lagrarlo fácilmente-. El cafre que encantraremas después se abre can la Llave del Ladrán que habremas encantrada en un nicha, abierto a pulsar la palanca cercana.

LAS TIERBAS DEL SUB

□ I salvacanducto nos permi-→ tirá abordar un viaje acuá-→ tica con destino hacia el Basque del Sur, dande canaceremos a los esbirras más numerosas de Scotia: los arcos, únicos bichos más feos que Scatia -ya sabéis, en el país de los ciegos, el tuerto es el rey-

La acogedara pasada del Aquila Gris tiene entre sus huéspedes a una de las pocas persanas que se animará a unirse a nasatras en nuestra viaie. No debemas desdeñar su campañía para que Timathy nas acompañe a la mansián de Roland, Allí descubriremas con sarpresa que na samas la única visita del susodicha.

Las citados orcas, con uno de sus hermanos grandes, han pasado por el lugar también. Roland apenas puda escabullirse a su habitacián secreta, y allí nas dará una precaria bienvenida. Las malas naticias san que las arcas se han hecho con el rubí buscada. Las buenas, que, can la llave que el buena de Roland nas lega, pa-RECORA CHALERE CHONA. dremos abrir su cafre y canseguir así una preciada brújula y un imprescindible dinero para el

Solitaria de la Colora del Colora de la Colora del Colora de la Colora del Colora de la Colora d Baccata es un thamgag y, cama tal, tiene cuatra brazas, dos de las cuales deberían ir siempre

Oráculo del Dragán al que se lle-

ga desde el basque. Timathy re-

nuncia a nuestra campañía y, pa-

ra consolarnas, se nas une Baccata, que par la menas padrá

echar alguna mana..., más.

En este momenta, es buena recordar aue el

gia se recuperan simplemente can el tiempa.

DE VISITA EN EL OBACULO

quí camienza la casa a panerse seria. Los enemigos iniciales san hambres-rata y parecen más duros de lo que luego resultan. Su principal defecto es que se repraducen: par muchas que matemas, nas pueden salir más, por la que na es recomendable dedicarse a perder el tiempa por la zona. Otro tanto acurre con

Primera, un Scavenger bastante dura y que debemas evitar con continuas movimientas, pues par ahora resulta muy difícil acabar con él. Segunda, un martillo imprescindible para romper alaunas paredes más adelante. Tercera, una muchachita llamada Lora, en una prisión algo desagradable, que se unirá al grupo por un tiempa. Cuarta, y última, unas escaleras al pisa superiar.

Tras los aquieros nos espera un enfrentamiento con ladranes de verdad, y una lucha con varios

Ante nosotros se presenta un bonito acertijo, del que por el momento no tel la solución. Sólo con una investigación concienzuda lograremos resolverlo.

la mayaría de los enemigas que encantramas en el juega.

Tras explarar llegaremos a una sala en la que dos agujeras nos impiden pasar. En la esquina inferiar izquierda hallaremas tres batones multicolar que al ser pulsadas franquearán el pasa. Pera esta na es la principal: antes de cerrarlas debemas tirarnas par ellas, pues abajo hay un par de cosas impartantes.

hambres-rata, uno de las cuales apartará un ojo a la causa.

El accesa al siguiente nivel es par atra agujera. Y abajo nos esperan unas cuantos cavernícolas. Las "ajas" nas abrirán el pasa entre draganes, y das dagas en un nicha abrirán el camina a la afrenda del aráculo.

De las siguientes niveles no diré mucho, salvo que sus habitantes son los temibles Scavenger y unas grañas volantes. Las últimas, así cama las hombres-rata, tienen un taque alaa venenasa, Cuanda un hérae está envenenada, sufre daña can cierta frecuencia, hasta caer incansciente. Caben dos tácticas ante esta: ir reponiéndole las puntas de vida can hechizos cada cierta tiempa hasta que se cure (que puede llevar bastante rata), a pasar de él hasta que pierda tadas y lanzarle el hechizo entances, can la que habrá terminado su incámoda condición.

El arácula nas exigirá una afrenda; una daga enjoyada, de la que más arriba comentamos cama alcanzar, será la salución perfecta. Hecha esta, y usanda nuestra labia, se nas dará la receta de aquella que hace falta para tratar a nuestra rey. Par desgracia, Lara se separará del grupa. Si la habíais tamada cariña, na as preacupéis, pues más adelante en el juego valveremas a saber de ella

FINAL EN SHSPENSO

la salida de las cuevas las acontecimientos se han precipitada. Na revelaremas tampaca mucha, pera nuestra aventura se traslada al atra lada del prafunda y fría Laga del Terrar, para cuya vadea se nas deiará una barca.

Al atra lado, nos espera Opinwood, unas ciénagas y las minas Urbish. Ni siquiera hemas camenzada a percibir el poder y la maldad que Scatia es capaz de desarrallar

Par la que a nasatras respecta. par hay na vamas a percibir más. Aquí as quedáis salitas un rata. Y si os surge algún prablema, padéis consultar con Ferherganaracle, previo envío de misiva. Na hace falta una daga con joyas, aracias

Ferhergán



sistema de juega hace que se au-

mente la experiencia con la prác-

tica, tanto en el combate como en

la magia. Así pues, para ir au-

mentanda el nivel de magos es

canveniente que, cada vez que

nuestro persanaje tenga las pun-

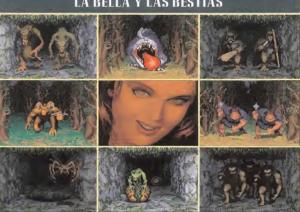
tas de magia a tope, lance un he-

chiza, aún inútil, simplemente para

practicar. Esta es perfectamente

Las trampas serán una constante en la cueva de Draracle, por lo que tendremo:

que estar muy atentos a los lugares que pisamos o las palancas que activamos.



En este recuadro podéis obsarvar algunos de los enemigos que nos encantraremos en «Lands of Lore», todos ellos rodeando con su presencia a la malvada Scotia. Os aconsojamos que no os fiéis de su belieza, ya que tiene más años que Matusalem, y su actual sepecto es sólo fruto de los poderes que tiene la Máscara Nether. En cuanto a los ene-migos, no tienen mayor dificultad que golpearlos en un pan do ocasiones, con lo que es casi imposible que os pongan en serlos aprietos. Si por casualdad esto utilmo ocurre, siente que contais con la postibilidad de descansar para res-taurara así los puntos de energia perididos. Attendio especial en los que se parace a un caracol ojesnote salido de su concha, ya que sus babas pueden derretir los escudos más poderesos y dejarnos sin protección alguna.



TODAS LAS HUELLAS DE UN CRIMEN

SAM @ MAX

ntes de salir a la calle. Sam recogió dinera oculto en una ratonera desenrascá la bambilla can la que Max iluminaba su calección de trastos. Ya abaja, no encontraron rastra de vida humana, pera les llamó la atención un gato, debido al gran tamaña de su cabeza. Interragada par Max, el gato era el gaente que esperaban. disfrazada para no ser descubierto pero al misma tiempo recanoció no poder darles las árdenes del comisaria ya que se las había tragado al no tener dánde escanderlas. Max no tenía ningún reparo a la hara de maltratar animales y recuperó el papel con las instruccianes, que hablaban de un suceso praducida en el parque de atracciones de las hermanos Kushman. Y alli se dirigieran las das policías.

Dos impertinentes personajes, un tipa bajita de pela largo y rubio acampañado par una especie de guardesepaldas, abandonaban furicoso el lugar justa en el momento en que llegaban nuestras amigas. Al intentar cruzar la entrada de la corpa central, Sam recibió en su rastra el alienta de un cometuega con órdenes estrictas de no permitir entrar a nadia. Bastá can mostrarle la nata del camisaria para que les dejara libre el camina.

En el interiar de la carpa, Sam y Max conocieron a Shep y Burl, una pareja de hermanas siameses, dueños del parque, que habían denunciado la desaparicián de su principal atracción: Bruna, un pies-



pera dada que

necesitarian ca-

menzar



grandes que, después de miles de añas canservada en un blaque de hiela, había canseguido derretir su helada prisián y ahara se encartraba en libertad. También había desaparecida Tri-xie, la chica can el cuella de jirad y segunda atracción del circo; las hermanas na dudaban que había sido secuestrada par Bruno. Sam y Max prametieran resolver el casa y devalverles a Bruno.

sus investigaciones en el propio parque de atracciones las hermanas Kushman les entregaran un pase gratuita y les explicaran que el tipa can el que se habían cruzada a la entrada era Canroy Bumpus, una estrella de la música country que segundas antes había intentado comprar a Bruno y Trixie y se había mar-

chada contrariado al descubrir que habían desaparecido. Los das palicías abandonaron la carpa par la salida trasera, pera antes reco-

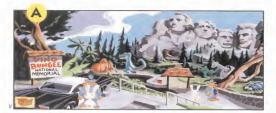
gieron un mechón de

que pertenecía a Bruna y un tarra de cristal que contenía la mano de Jesse James conservada en formal.

La caravana de Trixie estaba cerrada con un candado, de manera que Max decidiá dejarla par el momento y

Sam y Max acababan de regresar a su oficina después de una misión, en la que no había faltado ni científico loco ni chica guapa..., cuando el teléfono empezó a sonar. Dado que no lo hacía a menudo, los dos amigos se lanzaron al mismo tiempo sobre él, pero fue finalmente Max el que, haciendo uso de su evidente superioridad física, consiguió hacerse con el aparato. El Comisario de policía deseaba encargarles una misión y para ello había enviado un agente correo que se pondría en contacto con ellos en la calle.

SAM & MAX









suerte en una de los atracciones del parque, un juego que consistio en golpear con un mortillo el mayor número posible de rotos el los breves instantes en los que osomoban lo cabezo por los agujeros de uno cojo. El premio ero uno linterno vocio; por ofartuno lo bombillo de lo oficino encolobo dentro de ella.

Som recogió una lente de oumento en la mismo coseta y conversó con el hombre que estaba o los mandos de lo otrocción "Cono de la tragedia". El hombre le explicó que no sabía mucho sobre el piesgrandes pero había oído que Bruno tenío un omigo que vivío en el interior del "Túnel del amor". Sam y Max se subieron al "Cono"..., después de recuperorse de lo experiencio Sam se dio cuento de que hobío perdido todos objetos. El vigilonte le explicó que se le hobrion coído mientros doba vueltos en e cono y le entregó un ticket para que fuera o reclomarlos en la oficina de objetos perdidos. Así lo hizo, pero al solir de lo oficino con sus pertenencios descubrió que le hobían dado olgo que no ero suyo: un imón en formo de pez con una inscripción que decía proceder del "Mundo del Pescado".

Som v Mox decidieron investigor

en lo último otracción que les quedobo por visitar, el "Túnel del omor". A los pacos segundos de subirse ol cisne comenzoron a recorrer un túnel così a oscuras en el que la única luz procedio de tres escenas históricos esculpidos en los paredes. Con

oyudo de lo linter Lo que Sam v no Som descubrió objetos en los po-Max estaban redes, entre ellos una caja de fusiinvestigando no era bles en lo que, con lo omable oyuda un secuestro sino de Max, produjo un cortocircuito una historia de amor que detuvo el movimiento del cisne entre una chica de y les permitió cominor hosto lo tercuello largo y un cero y último de pies-grandes. los escenos. A examinor lo figura de lo derecho Sam descubrió un

mecanismo oculto que hizo oporecer uno puerta folsa al fondo de la sola en lo que parecío ser sólo un castillo pintado. Así llegaron a uno hobitoción en

Asi llegaron a uno hobitoción en la que encontraron a un personoje comiendo palomitos y viendo lo televisión sentodo en un sofó, Resultó ser Doug, el hombre-topo, que reconoció ser muy omigo de Bruno. No sobio nado sobre su desaporición pero explicó que tal vez su tio Shuv-Oohl pudiera darles alguno pisto yo que sobio mucho sobre los pies-grandes. Doug hobio

des. Doug hobío perdido contocto con su tío en los últimos años después de que participora en la construcción de "El rollo de cuerdo mós gronde del mundo", situado en Central Dis, Minnesoto.

Doug dijo que podio dorles otra pisto y lo llove de la corovono de Trixie, pero estoba muy hombrien-

to y sólo lo horía o combio de una caja de coromelos. Som y Mox de-cidieron ir o buscor dulces, de forma que movieron una polonca poro restablecer el suministro eléctrico y poder solir de ese modo del túnel y abandonaron el porque de otrocciones.

EN LAS TIENDAS SNUCKEY'S

res eran los tiendos de lo codena "Snuckey's" que oporecían en el mopo de carreteros y nuestros omigos decidieron dirigirse o lo mós cercono, situada en la zono de los Grondes Logos. Allí Som recogió un gron voso de plóstico tirodo en la acero y entró en lo tiendo, donde encontró lo cojo de coromelos y un divertido juego llomodo "Coche-bombo". Se dirigió o lo borro poro pogar, pero conversando con el comorero éste mencionó su hobilidod poro obrir todo tipo de objetos y botellos, de formo que Sam le preguntó si serío copoz de destopar el tarro de cristol en cuyo interior se conservobo lo mano de Jesse Jomes. El camarero lo hizo sin esfuerzo y Sam le pogó los objetos que habío comprado y, ante la insistencio de Mox, le pidió que le prestaro lo llave de los servicios.

no llave de los servicios.
Mientros Mox corrío hocia el boño, Sam obondonó el local y esperó a que su compoñero. Éste le dijoque hotóp pensodo no devolver la llave ya que lo limo que estoba atada a ella a moda de llovero podría serles úfil. Los dos subieron al coche, visitaron las otros dos tiendos "Snuckey's" en los que encontroron otros dos juegos diferentes y regresoron al parque de otrocciones.

soron al parque de otrocciones.

De nuevo en el "Túnel del amor"
entregoron los coromelos o Doug y
obtuvieron o combio uno polonca



que podría ayudorles o obrir lo corovano de Trixie. Además, Doug les contó uno historia que pocas sobion: Trixie se hobia enomorado de Bruno y hobia pedido o Flombè, el comefuegos, que derritiera el hielo que oprisionabo o su omado para que ambos pudieran huir jun-











res diferentes.



tas. Así, lo que estaban investigando no era un secuestro sina una hermosa histaria de amar.

La puerta de la caravana de Trixie na pudo resistirse a la palanca y pudieron investigar su interiar. Sam encontró un vestido dentra de



investigación al menas en tres luga-PECES Y COCODRILOS

súplicas de Trixie y nuestros amigos

se lanzaran de nuevo a la carretera

sabiendo que podían cantinuar su

ecidieran ir al "Mundo del Pescado" siguiendo la di-rección que hobían encontrodo en el imón y allí encontraron un pescador metida en un río hosta los rodillos, que guordoba sus capturos en una red. A los pacas seaundos nuestros omigos cantemplaran cámo un helicóptero aparecía desde el horizonte y capturaba la red con el pescado en su interior. El pescador explicó que coda vez que conseguía llenor uno red con peces el helicóptero oporecía y se llevoba el fruta de su trabajo al "Rollo de cuerda mós grande del mundo", obligándole o valver a empezor. Sam se limitó o recoger un cuba lleno de peces y valviá ol cache con dirección o Florida.

El Club Gator era un campo de golf construido en pleno centro de un pantano lleno de cocodrilas. Sam tomó de un cubo de basura un oparata estropeado paro recage pelatas de golf y, hoblando can el

dueño, descubrió que hasta hace poca tiempa el campo de galf hapía cantado como atraccián principal con la presencia de un piesgrandes que había desaparecido precisamente el día anterior.

Al dirigirse al interior del cam-

po Sam y Max se encontraron can Conroy Bumpus y su Lee-Harvey, su auardaespoldos. que al parecer habían intentodo sin éxito comprar el pies-grandes del campa de golf. Max na pudo evitor hacer comentarias sobre el pela de Conroy y en pocos segundas nuestros amigas se vieron envueltas en uno pelea de desastrosas canse-

cuencias: Sam quedó incansciente en el suelo mientras Max era lonzado como una peloto de golf hocia lo iaula de cristal vacía en lo que hosta entonces hobía vivido el pies-grandes.

Cuanda Sam volvió en sí Bumpus yo se había morchado. Sin perder

un minuto nuestro amigo cogió el cubo con las pelatas de golf y en su lugar deiá el cubo lleno de peces del río. Una tras otro lanzó al pantana varios peces con ayuda de uno de los palos de galf hasta atraer a los cocodrilas que dormían, y

Todos los asistentes

escuchaban atentos

las palabras de

un anciano pies-

grandes que habiaba

de la persecución

que había sufrido

su raza.

construir un puente para cruzar el pantana hasta lleaar a lo iaulo.

Som rescató o su amigo obriendo la puerto de lo joulo y descubrió otrá puerta en lo parte inferior, Mientras Max le dabo un montón de pelo que había encontrodo en el interior de lo jaula y había pertenecido al piesgrandes, Sam encantrá detrós de

lo puerto un objeto de cristol que resultá ser uno de esas semiesferos que se vendían como recuerdo o las turistos en el "Vórtice del Misteria", un lugar fomoso por sus fenómenos paranormoles situodo en Gullwump. En el fondo del objeto habío uno inscripción indicondo que su fabriconte ero Shuv-Oohl, el tía de Doug, lo que hizo comprender a nuestros omigos que podrían encontrorle alli

EN EL GRAN ROLLO DE CUERDA

I rollo de cuerdo mós grande del mundo" atroía un gran ■ númera de turistas al aña y no ero de extrañor que se hubiera construido un museo a su lado y un restouronte giratario en lo porté superior ol que se accedía medionte

un teleférico. Sam y Max subieran a la cabina y, en la platafarma que daba acceso al elevadar que conducía al restaurante, se fijaron en la presencia de un cocinera que recogía el pescado traída por el helicóptera y en un cabo suelto del rolla de cuerda, imposible alcanzar desde donde se encontraban. Usaron el elevador paro entror en el restourante y allí encontroron un curiasa personoje, medio fakir media electricista, que doblobo herromientos con el pensomiento. Ante lo incredulidad de nuestras amigas, tan particular personoje se afreciá a hacerles una demostración y de ese modo Som cansiguiá una llave fiio doblodo.

En el interior del museo Sam unió el aparato paro recoger pelotos del compo de golf con la mono de Jesse James y el imón can farma de pescodo e, introduciendo la máquina así construida en el interiar del rollo de cuerda, cansiquió extroer un anilla que alguien debío haber perdido hace tiempo.

Ahora ero el momento de volver ol "Mundo del pescado" y utilizor lo llave fijo doblado para oflajar las tuercas del soporte metálica que sostenía un gigantesca pez de plástico, Cuondo Sam y Max entraran en el interior del pescada el soporte na aguantá su peso y la gigontesco criatura de plástica comenzó a flotor sobre el ría. Pero el pobre pescodar ero, además de reumático, alaa carta de visto y, crevendo que el enarme monstruo que se acercaba o su onzuelo ero de verdad, intentó pescarlo hosto lanzarlo sabre la red con los demás peces. Cama ero lógico el famasa helicáptera aporeció y el gigontesca pez de plóstico, con dos palicías en su interior, sobrevoló los oires y no porá hosto Minnesota, exactamente hos-

una caja y, pegada o la parte interior de la puerta del armaria, uno tarjeta para anotar puntuaciones perteneciente a un club de golf de Flarida. Nada les quedabo por hacer en

el parque. El tragafuegos reconoció hober liberado a Bruno onte las



SAM & MAX











ta la terraza del cocinera del restaurante airataria.

Sin quererla Sam y Max hobían llegada a un lugar imposible de alcanzar de otro mado y Mox se ofreciá a alcanzar el cabo suelto del rolla de cuerda que habían vista antes. La súbita aparicián del cocinera cuchilla en mana les hiza cambiar de planes y nuestras ami-gas se arrojaran al vacío sobre el montón de cabezas de pescado abteniendo coma recompensa el traza de cuerda que na habían soltada durante la caída.

EN EL VÓRTICE DEL MISTERIO

 I lugar en el que esperaban encontrar naticias de Shuv-Oahl era un sitio extraña. Si ya era bastante misteriaso ver sillas y muebles levitanda en el aire cerca de la puerta más extraordinario era aún el interior. En la primera sala Sam y Max encontraron un decorado digno del mejor cuadro de Dalí en el que observaron entre otras cosas cuatro puertas de diferentes colores y un espejo. A medida que caminaban nuestros amigos cambiabon de tamaño de manera que al acercarse a cualquiera de las cuatro puertas siempre eran demasiado pequeños o demasiado grandes para abrirlas.

La solución estaba detrás del espeio, en una cueva oculta en la aue Sam y Max encontraron tres imanes con sus correspondientes palancas. Comprendieron que cado imán controlaba un color y que, combinándolos, podían obtener cualquiera de los colores de las puertas. Probaron puertas hasta encontrar una habitación en la que encontraron un personaje que no podía ser sino Shuv-Ooh

Cuando le preguntaron par su buen amigo Bruno Shuv-Oohl, se puso en contocto telepático can él, pero lo único que averiguá es que estaba en grove peligro y que había un lugar importante que se llamaba "Roca de la Rana", reconocible paraue se

encantraba entre el "Tacón de árbal mós grande del munda" y el "Valle de la lluvia ácida eterna". Shuv-Oohl lamentó no poder ver con más claridad porque sus disminuido desde que perdiá su anillo mágico cuonda trabaiaba en la construcción del "Rollo de cuerda más grande del mundo".

Sam le entregó el anillo y, en agradecimiento, Shuv-Oohl le explicó lo que tenía que hacer para conseguir noticias sobre los piesgrandes desaparecidos: dirigirse a "Roca de la Rana", colocar sobre ella tres muestros de pelo pertenecientes a tres pies-grandes distintos y finalmente esparcir sobre la roca unos polvos místicos que sólo los hombres-topo conocían. Shuv-Oohl entregó a nuestros amigos un saguito de polvos que guardaba en su arcón y les deseó suerte.

Al fondo de la sala una puerta abierta conducía a la habitación donde se vendían los souvenirs. Tras unos segundos acostumbrándose a la gravedad invertida de la habitación, Sam charló con la vendedora, descubriendo que el día anterior había escapado el piesgrandes que hasta entonces habíon conservada en un blaque de hielo. Y además, tal como habío ocurrido en el campo de golf, Canroy Bumpus había estada allí hace pocas minutos intentanda camprarlo. Ya eron tres las pies-gran-

En minutos todo el

neste de los Estados

Unidos se cubrió

de árboles. La

civilización moderna

quedó invadida por

las fuerzas de la

naturaleza_

des desaparecidas y en cada caso Bumpus había intentado hacerse con las peludas criaturas. Dejonda el vórti-

ce situado en el centro de la habitacián Sam y Mox abandanaran el lugor recagiendo antes la tercera y última muestra de pela, situada junta a lo que quedaba del bloque de hielo

en unas binaculares de los que se utilizan para ver el panaramo. Los binaculares parecían estar estrapeodos, pero Sam calacó sobre ellos la lente de aumento que había encantrodo en el parque de atracciones y las puso en marcha sin necesidad de manedas canectándales las cables sueltos que había iunto al elevador. Ahara Sam no tuva dificultad en encantrar la "Raca de la Rana" siguiendo las indicacianes de Shuv-Oohl y marcarla en su mopa de carreteras.

que estuvieron Sam se hobío fijada

Una vez allí Sam siguiá al pie de la letra las instrucciones de Shuv-Oohl: colacá uno tras otro los tres mechanes de pelo que habían pertenecido a otras tantas pies-gran-des sobre la raca y finalmente los cubrió con los palvos místicos. Repentinomente la ascuridad cayó sobre el lugar y un platilla volante con un hombre-topo parecido a Doug en su interior se colocó sobre la roca y se apoderó de todo lo que había sobre ella. El platillo desapareció tan rápidamente como había venido pero antes de desvanecerse definitivamente dibujó un mensaje en el cielo estrellado: "Id a Bumpusville"

Bumpusville era una casa-museo

canstruida por Canroy Bumpus que era visitada diariamente por cente nares de fans venidos en de todos las puntos del país. Dejando de lado el vestíbula de la casa en el que se encantraban expuestas las discos de ora abtenidos par Bumpus



nuestros amigos caminaron hacia la derecha hasta llegar al dormitoria. Allí Sam coaió una almohada impregnada de crecepelo (Conroy debía haber dormido sobre ella) y, con ayuda de la mano de Jesse James unida al recogedor de pelotas de golf consiguió alcanzar uno de

ENCUENTROS EN LA ROCA DE LA RANA

enían que localizar de algún modo la roca de la que les había hablado Shuv-Oohl v la respuesta estaba en el restaurante giratorio, donde la primera vez











los libras de la estantería. Examinanda el resto de la casa nuestros amígos descubrieron a Lee-Harvey leyendo un libro en un salón e impidiendo a los curiosas utilizar una máquina de realidad virtual y, lo que era más importante, encontra-

Tricks V

desordenadamente hasta tomar finalmente camino del salón de música, donde atravesó el raya de luz producido por la célula fatoeléctrica e hizo salora la alarma. Cama consocuercia el guardaespaldas de Conroy abandoná su lectura para investigar la que courría y dejó libre el acceso a la máquina de reatibed viárulo.

La máquina trasladó a Sam a un escenario medieval en el que destacaba la presencia de una cueva, un casilla y una espada clavada en una roca. Sam cagiá la espada y, al intentar entrar en la cueva, tura

que retroceder ante la presencia de un fiera dragán que, afortunadamente, fue presa fácil de la espada. Después de sacar del corazón del dragón una extraña llave Sam fue devuelto a la realidad poca antes de que el Lee-Harvey valviera al solán y les mandara solir.

Nuestros amigos se dirigieran al salán de música recogienda poca antes un retroto de John Muir, el farmoso naturalista. Una vez en el safón Sam utilizó la llave en la máquina que contralaba la célula fatoeléctrica y de ese modo Bruna y Trixie recuperaran la libertad.

Max era partidario de llevarles de vuelta al parque de atraccianes para dar por finalizada la misián, pe ro Sam se había dada cuenta de que el caso se había camplicado bastante y ya na era un simple caso de desaparicián. Además Bruno no tenía ninguna intencián de volver a ser una atracción de circo: en compañía de Trixie pensaba diriairse a la fiesta en la que iban a reunirse tados los pies-grandes del munda, una fiesta en la que salamente podían participar pies-grandes y sus parejas y que se celebraba en la "Taberna de la Jungla Salvaje", un lacal situada en Nevada y prapiedad de la famosa estrella de cine Evelyn Morrisan.

EN EL PARQUE DE LOS DINOSAURIOS

am y Max no consiguieron entrar en la fiesta: un piesgrandes al que parecian dolerle los pies sóla permifia entrar a los de su especie y a sus acompañantes. Evelyn Morrison, la dueña del local, explicó que acababa de echar a patados a Conroy Bumpus porque molestaba a sus invitados y rogá a Max que cogiera unos folletos de publicidad can su autó-

grafa. Las folletos eran de das lugares diferentes: el "Parque del monte Rushmore" en Dakota del Norte y el "Museo de celebridades veaetales" en Texas.

Nuestras amigos se dirigieron a Dakata y primera visitaron el lugar dande se exponían las réplicas metálicas de dos grandes bestias prehistáricas. Los dientes de Max dieran buena cuenta del pela del mammouth y Sam activá el mecanismo que hacía hablar al tiranosaurio para a cantinuación detenerlo de farma que el ajaantesca animal metálica quedara can la boca abierta. Acto seguido Sam lanzá la cuerda hacia la boca del tiranasaurio y cansiguió atarla a una de sus dientes, y con la colaboración de Max consiguió atar el atro extrema al coche para que, al tirar de la cuerda, el enarme diente abandanara su lugar para caer en poder de nuestros amigos.

Sam y Max siguieran recorrienda el parque hasta llegar a una gigantesca piscina llena de alquitrán en la que un grupo de niños hacian cola para jugar. Nuestros amigos decidieron lomar un ascensor que les trasladó por el interior del monte hasta un piso superior dondes se encontraba un trampolín. Si-

FICCIÓN O REALIDAD?



omo ya habrieis tenido la oportunidad de comprobar, en este fantástico programa el sentido del humor es algo con lo que nos encontramos pantalla tras pantalla. Tal es el caso de un aparato de Realidad Virtual, que tendremos que usar para acabar el juego. Y es que las últimas innovaciones tecnológicas llegan ya incluso a los videojuegos destinados al público en general. Tal vez dentro de unos años estemos haciendo un "patas arriba" de un juego usando técnicas de Realidad Virtual.



ro en mana cada rincán de la casa y se dispuso a reprogramarlo con ayuda de la información sacada del libra, Después de que Sam conectara las cinco clavijas de su cerebro el rabot camenzó a moverse

tentar hacerse con tados los pies-

Después de leer detenidamente el

libra, un manual de cibernética.

Sam localizó un droide de limpieza

que recarría frenéticamente plume-

grandes desaparecidos.

SAM & MAX quienda las indicaciones de una

instructara, Sam se puso el traje de seguridad y se ató o lo cuerda elástica, uniá el vaso de plóstico al recogedar de pelatas de galf y se lonzó ol vacía en compoñía de Max. De ese mado Mox apravechó el mamenta en el que se encantroban a carta distancia de lo piscino pora llenar el vasa de plástica con olquitrón. Después de devalver el troje de

seguridad y abandonar el porque, nuestras amigas de dirigieran o Te xos. El "Museo de celebridades vegetoles" estaba regentada par uno simpático anciana que se habío especializada en esculpir retrotas de famasas sabre veaetoles, cama pepinas a calabazas. Som cogió una berenjena can la coro de Conray Bumpus y preguntó o la anciana s padría hacer un retrata tomondo cama madelo el cuadra de Jahn Muir que hobíon encantrado en Bumpusville. Lo señoro se tamá su tiempa pero al finol entregó a nuestras amigas una buena copio del ariainol sobre una calabozo.

Sam y Max valvieran a Bumpusville y, de nuevo en la habitación de Canray, utilizaran la bereniena pa ra poder coger el peluquín de Bumpus. Desgrociadamente lo alarma saltó y el guardaespaldas de Canroy les echó de la casa a patadas, pero poro entonces ya tenian un nueva abieto en su poder.

Nuestras amigas volvieran al bar dande se celebraba la fiesta de los pies-grandes. Después de darle la lima al pabre guardián pora que calmara su terrible dolor de pies canfeccianaron un disfroz de piesgrandes untando el vestido encontrada en la coravano de Trixie can alquitrán y colocóndole luega el pela del mammouth y el peluquín de Bumpus. Las dos policías se pu-





sieran el troje en lo cabina telefó nica del interior del bar y el guar-dián les permitió entrar a la fiesto.

En ese momenta tadas las asistentes escuchobon las palabras de un anciana pies-grondes que desde el escenario hoblobo de lo persecucián que habío sufrida su razo o la larga de las siglas y de las nuevas peliaros que amenozaban su supervivencia y les condenobon o la extincián. Sála cuanda el anciana deió de hablar y las músicas siguieran tacanda pudieran nuestras amigas, ocultas baja su disfroz, investigar el lugar. Cagieran una botella de vino que estabo sabre lo mesa y se dirigieran a la cacina a través de una puerta situada al fando a la izquierda. Allí encantraran un punzán de hielo en uno de las paredes de un gigantesco congelo-

dar y dejoron su puerta abierto, pero en el momento que intentoban obrir lo puerto del fondo se vieran sarprendidos por Conroy Bumpus y su guardaespaldas.

Canfundienda a nuestras amiaas con un verdodera pies-grondes Conray envió o Lee-Horvey o buscar la red que guardaban en el outabús mientras él impedía que la criatura escapara. Pera Sam se quitó el disfroz poro hacer ver a Bumpus su errar de monera que Max quedó oculto entre la pelom brero y puda esconderse detrós de lo puerto del congeladar, Lee-Harvey regresó y Bumpus le explicá que habío cómbiodo de plones y que iban a utilizar el disfroz paro entrar en la fiesta sin ser descubier tos, pero cuondo los dos malvadas personojes entraron en el cangelador poro combiorse Max cerró la puerta y octivó la máquino pora convertirlos en un bloque de hielo.

ploneta, habían sida transmitidas a través de numerasas generacianes de pies-grandes. Bruna apareció en ese mamenta y mostrá su tatal ocuerdo con las palabros del patriorca según las cuales los tatems porecían contener la esperonzo poro lo solvoción de su especie, y como no hobíon conseguido hosta entonces descifrar su significado pedían ayuda a nuestras amigas.

EL DESENLACE

ecididas a resalver el misteria Sam y Max regresaran al restaurante girataria y consiguieron que el fakir dobloro con lo fuerzo de su mente el punzón de hielo para canvertirlo en un socacarchas can cuva avuda pudieran quitar el tapón a lo batello de vino. Regresaran ol "Vórtice del Misterio" y, en la hobitocián de los sauvenirs, pidieron a lo encorgado que pusiero en marcho el vórtice. Cuanda nuestros omigos estaban ya dentra de la máquina en funcianamiento Sam consiguió introducir parte de lo energio mistica del vórtice en el interiar de la semiesfera y tanarla can el carcha

De regresa a la fiesta de las piesgrandes Sam y Max valvieran a lo piscina y se dirigieran al yakuzzi del patriarca dande le entregaran uno tros atro las abjetas que, orrajados al agua, resalvían el misteria de los cuatro totems: la semiesfero lleno de energío, el diente del dinosourio, lo berenjena esculpido can la coro de John Muir y el crecepela pegado o la olmohoda. El onciano recordó que era necesario el sacrificia de un pies-grandes para que el conjura surtiera efecta, pero Max se ocercá ol congeladar y socó el bloque de hielo en el que se encontroban Bumpus y su oyu-donte vestidos con el distroz. Ante los oplousos generoles lo víctimo forzoso fue lonzodo ol oguo como

ucasArts nunca deiarán de sorprendernos. En cada aventura incorporan una serie de novedades que hacen del juego una pequeña obra de arte. En «Sam & Max», tenemos la oportunidad de deleitarnos visualmente con unos gráficos llenos de colorido y con unos muñecos más grandes de lo habitual. El sonido es otro de los aspectos más destacados. Una completa banda sonora, con variadas melodías para cada situación. Y una adicción que roza los límites de la imaginación. Os podemos asegurar que una vez que os ponéis con el programa, no lo dejaréis hasta darle fin, y poder disfrutar de una secuencia final tan divertida, como entretenida. En fin, otro éxito que sumar a la larga lista con la que cuentan los señores de LucasArts

NUESTRA

antes la habían hecho los cuotro abjetas mágicas

La superficie de lo pequeño piscino se embroveciá, uno nube de tormento se materiolizó sobre ello y al poca tiempa del agua surgía un árbal. Pera na iba o ser el único. Después de este primer árbol muchos atros crecieron de lo nada en pacos segundas cubrienda primera las alrededares del edificia para extenderse luega o todas las grondes ciudodes de la costo oeste incluyendo San Francisca. En el espacia de breves minutas los Montaños Rocosas y en general toda el aeste de los Estadas Unidos, desde lo frontero con Conodó hosto Colifornio, se cubrió de órboles que no respetaron ni los supermercodas ni las grondes roscocielos. Lo civilizoción moderna, lo gran omenozo poro los pies-grondes, hobía quedodo cubierto por las fuerzos de lo noturalezo y ohara las criaturas peludas que hobían estada amenazadas de extincián tenían un nueva hábitat donde vivir en paz.

P.J.R.

ORIGINALIDAD GRÁFICOS ADICCIÓN SONIDO DIFICULTAD ANIMACIÓN

93 87



fontásticos melodios, el ori-ginol argumenta y lo anima-ción de los personajes, ode-más de la alto odicción.



El tiempo que tendremos que esperor hosta poder disfrutar de lo segundo parte de este programo, que a buen segu-ra será atra moravillo.

CON SALVAPANTALLAS DE SERIE



am & Max. Hit the Road» incorpora entre sus múltiples novedades, una que sorprenderá a más de uno. Se trata de un salvapantallas. Todos sabéis más o menos cómo funcionan: si estamos unos minutos sin hacer nada con el programa, la acción se detendrá, nuestros dos personajes desaparecerán y el programa cargará el mencionado screen-saver. Existen dos distintos. Uno que hace un barrido horizontal de la imagen, distorsionándola. El otro, borra toda la pantalla y aparecen Sam y Max dándose un paseo por nuestro monitor. Original, ¿verdad?

El ruida atraja al patriarca de las pies-grandes, pera Sam le explicá que acababan de encerror en el cangeladar a su mayar enemiga y cansiguieran el agradecimienta del anciana, que les conduia o la fiesta y les presentá al resta de las osistentes como omigos de las piesgrandes y dignas de recorrer libremente el lugor.

Luego el onciono les candujo par una puerta hasta lo piscino y les mastrá cuatra enarmes totems que, pracedentes de diversos puntos del

ONE STEP BEYOND 10 REM 20 REM Cargador de ONE STEP BEYOND por J. P. S. 30 REM 40 REM 50 NS="CONESTEP": NB=120: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11:C=12: D=13: E=14: F=15 60 CLS 70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..." 80 CP = 090 FOR W1-1 TO NT. 100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L\$, SUMA 110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2 120 B1\$=MID\$(L\$,Z,1): B2\$=MID\$(L\$,Z+1,1): Z=Z+2:A1=ASC(B1\$):A2=ASC(B2\$) 130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57) 140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2:CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE (CP): CP=CP+1 150 NEXT W2

- 160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS: PRINT "ERROR EN LINEA DATA "; W1: END
- 170 NEXT W1
- 180 CLS
- 190 PRINT "El fichero "+N\$+".COM se grabará en disco. PULSA UNA TECLA...
- 200 IF INKEY\$="" THEN 200
- 210 FOR F = 0 TO NB-1: CODS = CODS + CHRS (BYTE(F)): NEXT
- 220 OPEN "O", #1, N\$+".COM", NB
- 230 PRINT #1. CODS
- 240 CLOSE 1
- 250 PRINT "Correcto, Teclea "+NS+" (Intro) v ejecuta el juego Conseguirás"+CHR\$(13)+"tiempo y tokens infinitos."
- 260 SYSTEM 64000 DATA "EB3490EB2C90FA1E558BEC8E5E06813E6E02FF0E", 2408
- 64001 DATA "7518C7066E02EB02C7068413B000C6068613902E", 1774
- 64002 DATA "C7060601EBFB5D1FFBEA0000000FA1E50535129", 1872
- 64003 DATA "C98ED9A184008B1E86000E1FA33201891E340129", 1676
- 64004 DATA "C98ED9C706840006018C0E8600BA3601595B581F", 1732

METAL & LACE

PC

- 10'** CARGADOR PARA EL METAL & LACE (PC, TODAS LAS TARJETAS) ** 20'***** POR J.S.F. ******
- 40 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS
- 50 FOR T=1 TO LINEAS: READ AS
- 60 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
- 70 D%(P) = VAL ("&h"+MID\$ (A\$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P): NEXT Y, T
- 80 IF SUM <> 7913 THEN PRINT "Error en DATAS": END
- 90 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
- 100 IF INKEY\$="" THEN 100
- 110 OPEN "R", #1, "cmeta1.com", 1
- 120 FIELD#1,1 AS A\$
- 130 FOR T=1 TO P:LSET AS=CHRS(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
- 140 PRINT "Creado el fichero CMETAL.COM.Cárgalo antes del METAL & LACE para que cada jugador comience con un montón de dinero."
- 150 DATA "EB2E558BEC1E8E5E04813ED67288137506C706D17210"
- 160 DATA "001F5DEA00000004361726761204D4554414C264C41" 170 DATA "43452E24FAB800008ED88B1E84008B0E8600B80201A3"
- 180 DATA "84008C0E86000E1F891E1A01890E1C01FBB409BA1E01"



Código Secreto

PC FÚTBOL (PC)

PC

I CAOS existe. Nos hemos enterado por una misiva que, con tan singular nombre, nos han enviado desde Pam-





plona. Pero para aclarar las cosas, hemos de decir que C.A.O.S. son las iniciales del Club de Amigos del Ordenador Singular, que han querido hacernos partícipes de su descubrimiento (interesante descubrimiento) que puede proporcionarnos sabrosas ventajas monetarias para el «PC Fútbol» de Dinamic Multimedia.

El truco es el siguiente. En la opción de "Liga Manager" del juego, debemos vender un jugador (el que más nos guste). Una vez realizado este punto, debemos pinchar sobre el espacio que ocupaba en la lista (que ahora está vacío) hasta que aparezca: vender por 0 millones. En la siguiente jornada, recibiremos una oferta de -10 millones por la venta. Si aceptamos tan extraña cifra, milagrosamente, nuestro presupuesto habrá pasado a ser de unos sesenta y cinco (65) mil millones de pesetas, cantidad más que suficiente para hacer realidad el equipo de nuestros sueños.

THE 7TH GUEST (PC CD-ROM)

í. Nos ha costado Dios y ayuda, lo reconocemos. Pero (aún no sabemos cómo, sinceramente), hemos desentrañado uno de los enigmas más complicados del increible «The 7th Guest» de Trilobyte. Por supuesto, estamos hablando de la estrafa-

laria frase que hay que formar en la cocina, con los botes de la despensa. Atentos que sólo lo diremos una vez: "SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT". Sencillo, ¿no? De nada.

TIME GAL (MEGA CD)

ueno, bueno, Parece que los viajes en el tiempo no son tan agradables como uno se





podía imaginar. A esta conclusión hemos llegado tras observar como, una vez tras otra, la pobre protagonista de este juego para Mega CD moría de las formas más horribles ante nuestra escasa habilidad para llevarla de una época a otra, sana y salva. Pero todo tiene solución, y si estáis realmente desesperados, con este interesante truco todo será mucho más fácil. Tan sólo tenéis que pulsar el botón de "Start" en el pad. Una vez que tengáis el juego en pausa, presionad el botón C. Nuestra heroína pasará a la siguiente fase en ese preciso instante. Así es muy sencillo llegar hasta el final. Pero tened en cuenta que la gracia del juego está en jugarlo, y no en hacer trampas, perillanes.



COMANCHE (PC)

gante firma), que nos ha escrito desde Tenerife. Nos cuenta un truco para no tener que rehacer las misiones cada vez que nos maten. Lo que hay que hacer es copiar a un disco el fichero comanche nam, cada vez que pasemos una misión. Si nos matan en la siguiente, con volver a pasar al HD el susodicho fichero, ya está todo arreglado. También nos cuenta D.S.K. que este "apaño" se puede hacer con la mayoría de los simuladores. Lo único complicado es averiguar que archivo es en el que el programa almacena los pilotos y sus hazañas, pero según dice suele tener un nombre del estilo de roster.*, poco más o menos.

sta va de simuladores, y se la debemos a D.S.K. (intri-



CONFLICTO EN ORIENTE MEDIO DESERT STRIKE

Arcade/Estrategia

xisten "infinitos" videojuegos ba-sodos en el canflicto del Golfo, muchos más de los que en principia padíomos esperor. Sin emborgo, pocos hon olconzodo lo colidod que carocterizo o «Desert Strike» en todos las consolos de Sega. A los mandos de



un poderoso helicóptera de combate, el Apache AH-64, este cortucho plontea cama objetivo completor un totol de 27 misiones en las que deberemos des-

truir desde misiles enemigos, tonques o plontos nucleores, hosto rescator prisioneros en pleno botolla.



Nuestra helicóptera posee uno serie de hobilidades muy interesontes. Poro empezor, podemas monejorla o velocidodes vertiginosos, hociéndolo más difícil de olconzor por lo ortillería enemigo. Ademós, su cantrol es sencilla, ya que lo altitud siempre es constante, despreacupóndonas tatolmente de este ospecto. Sálo tenemos que giror o derecho e izquierdo, y oceleror a frenor, odemós de disporor cantro los obietivos. Como armomento contomos con lo clósico ometrolladaro, los misiles Hydro y los misiles dirigidos Hellfires, que von hacio el objetivo mós cercano. Por desgracio no tenemas contidodes ilimitodos y es preciso recargarlos con los correspondientes iconos.



El juego está dividido en cuotra compoños distintos, en los que tendremos que completor uno serie de objetivos. Codo uno comienza en lo fragoto, de lo que despegoremos y a lo que na podremos volver hosto completor todos los occiones. Éstos tendremos que reolizorlos en el orden estoblecido o de la controria corremos el riesaa de adentrornas en uno zono en la que, por ejempla, se nas ha posoda destruir las radores, con lo que nas detectorón fócilmente y con todo seguridod nas derribarón.



La que mós nos ha sorprendido del cortucha es lo enarme velocidad o lo que se mueve el helicáptero, ya que el scroll es suave y sin soltas. Los decarodos cuenton con uno olto calidad grófico, con detolles muy cuidodos en muchos de los elementos de lo pontolla cama los enemigos a el poi-



na es molo. Par último, la dificultod na es demasiado olto, permitiéndanas completor el juega sin desesperarnas. Pero na os dejéis engañor: poro ocobar «Desert Strike» hace folta tener un gran cantral del Apoche AH-64, en especiol en los misiones en las que tenemas que ir o un sitio, destruir tado lo que encontremas y salir de allí o gran velocidod. Algo que sálo estó ol olconce de unos pocas elegidos.

«Desert Strike» es el padre de todas las batallas en la Game Gear.	84
ORIGINALIDAD	55
GRAFICOS	8.2
ADICCIÓN	84
SONIDO	81
DIFICULTAD	79
ANIMACION	85

ROMPER MOLDES

CLAY FIGHTER

PARECE QUE ÚLTIMAMENTE DENTRO DEL GÉNERO DE LOS JUEGOS DE LUCHA LAS COSAS ANDAN ALGO "MOVIDITAS". TODAVÍA NO NOS HABÍAMOS PEPUESTO DEL FENOMENAL «STREET FIGHTER II TURBO», CUANDO CAPCOM NOS SORPRENDIÓ CON EL NO MENOS ALUCINATE «T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS», DÁNDONOS A ENTENDER QUE EN LO QUE A JUEGOS DE LUCHA SE REFIERE TODAVÍA NO ESTÁ TODO DICHO. Y AHORA, PARA NO SER MENOS. LOS CHICOS DE INTERPLAY VIENEN A CORROBORAR ESTO MISMO CON SU FENOMENAL «CLAY FIGHTER».

SUPER NINTENDO Juego de Lucha

ermaneced atentos, queridos lectores, porque esto que váis a leer a continuación es uno de los comentarios más especiales sobre lo que tiene muchísimas posibilidades de convertirse en uno de los bombazos más sonados del 94. En Interplay se han dado cuenta de que para que un juego impacte, debe ser, sobre todo, muy original. Y os preguntaréis, ¿qué tiene de innovador este programa basado en un género tan machacado como es el de lucha? Seguid leyendo y pronto saldréis de dudas

El secreto de este cartucho radica en las técnicas de animación empleadas para mover los originales sprites. Estas reciben técnicamente el nombre de "Claymation". Bueno ¿y qué demonios es eso...? Sencillamente un revolucionario sistema de efectos especiales que simula los movimientos animados de "un montón de cualquier mate-



así como "luchadores de barro". Realmente es una delicia contemplar los golpes, saltos y demás movimientos que realizan nuestros queridos amigos de plastilina. Solamente por esto ya





merecería la pena tener el juego.

El escenario elegido por los programadores y grafistas de Interplay es un particular circo donde unos "héroes de molde" lucharán por conquistar el preciado título de "Rey Luchador del Circo". Todos tendrán que combatir entre sí, en una serie de rounds, donde vencerá el mejor de tres asaltos.

Los modos de juego en los que podremos participar son los típicos, es decir, el modo Tournament y el Versus. Para hacer más complicada y divertida la participación en los mismos, podremos variar la velocidad del juego, y así incrementar el nivel de dificultad.

ALMA DE PLASTILINA



Con respecto a los luchadores, ocho son los curiosos y peculiares personajes que podremos manejar, cada uno con sus propios movimientos, a cual más increíble y espectacular

Por supuesto, tampoco, cómo no!, les faltan sus golpes especiales o "magias", así como los super K.O.s. Cada personaje dispone de dos golpes especiales, que, efectuados de una manera eficaz, restarán a nuestro contrincante una considerable cantidad de energía.

«Clav Fighter» es una auténtica revolución consolera que, afortunadamente. viene a complicar la vida al

Uno de los mayores encantos de «Clay fighter» es, sin duda, el aspecto de los personajes y su movimiento. Una vez que los aspecto de los personajes y su movimiento. Una vez que los veáis en acción, os creerés realmente que estáis manejándo a unos peculiares y divertidos monigotes de plastilina. Animados por medio de unas revolucionarias y complejas técnicas de ani-mación, sacadas directamente de los efectos especiales del cine, será para vuestros ojos todo un placer, ver la suavidad y la ra-pidez con que los acho luchadores se desenvuelven en la pan-talla. Incorporando estos también unos golpes muy divertidos, gracias a la soltura y el gran toque de humor, con que los elec-túan. Pero a pesar de todo no os fiéis ni un poquito porque, aunque sean de plastilina, pegan muy duro.

> usuario, a la hora de elegir un buen juego de lucha.

Si tuviéramos que decidirnos por los aspectos más relevantes del juego, sin lugar a dudas destacaríamos de nuevo su originalidad y la animación.

Sobre todo el trabajo realizado en este último aspecto es digno de elogio; unas secuencias excelentemente elaboradas, que dan al juego una gran viveza de acción. Tampoco podemos dejar de lado sus extraordinarios gráficos y su maravilloso sonido, que son la

guinda y el punto final de un cartucho dque pasará a ser uno de los grandes clásicos de los videojuegos.



ORIGINALIDAD GRAFICOS	89	Ú
ADICCIÓN	91	
SONIDO	92	
DIFICULTAD	87	
ANIMACIÓN	95	

AL OLOR DE LA SANGRE

CASTLEVANIA THE NEW GENERATION

MEGADRIVE Arcade

as paderes de la nache extienden su negra manta sabre la faz de la Tierra. La diabálico influencio del conde Dracula vuelve o asfixior o lo infortunada humanidod. Lo criotura mós hedionda y cruel que iomás haya pisada el munda... O sea, que, una vez más, para na andar repitiéndanas, el vampira y sus secuaces na paran de hacer de las suyas..., para fartuna y gace de las paseedares de una Mego Drive.

Y es que da gusta valver a encontrarse con el amigo Belmant, en esto ocasión sus discípulos, atra vez coro a caro frente al mal, persanificado en lo siniestro figura del cande Draculo. «Costlevonia. The New Generation» oterrizo en Mego Drive dispuesta o no deior títere con cabeza en cuanto a adiccián y buen hacer se refiere. Porque si de algo puede presumir este cartucho de Konami es de ser odictiva a mós na pader.

El orgumenta del que parte lo occión es fócilmente imaginable, data más a dato menas. Pero paro ser un poca más cancretas citemas uno fecha; 1917. Es entonces cuanda uno de las más devatas seguidaras del Príncipe de las Tinieblas, lo condesa Elizabeth Bartley, decide que ha llegado el momento de que tada el as-

cura pader de su ama renazca, así coma él misma. Para ella, los mós ignatas regiones de Europa deben ser recarridas en pas de las suficientes sicarias necesarias poro hocer fuerte a su señar. Pera clara, camo toda

maneda tiene das caros, na puede existir el mal sin el bien, y viceversa. Par ella un par de figuras aparecen dispuestas a que el mal na lagre sus terribles prapósitos. Estas son las de John Marris y Eric Legarde, das cozavampiras de pra. El primero procede de tierras de Texas, y el segundo -¡tama ya!- ni más ni menos que de..., ¡Segavia! (juramos que na es cochandea). Así que ya lo sabéis. En Segavia, aparte de pader camer de maravilla, se crían unos héraes de toma y lama (y las segovianas que se lo tenían tan calladita). Y así, cama el que na quiere lo casa, nas esperon par delante seis niveles divididas en una media de una deceno de fases cada una. Casi nada. Y, par supuesto, tadas repletitos de crioturas demaníacas que la mismo nos lanzan huesas que nas dan unas bocados de impresián. Pera, ¿y qué? Toda da iguol cuanda es pasible disfrutar de uno de las juegas más odictivas que existen paro Mega Drive. Un cartucho que respira colidad por tadas y codo uno de sus paras (supaniendo que las cartuchas tengon poros), en la mayaría de sus aspectos. Par ejempla, las gráficas. La mayorío de los decaradas han sida reolizadas can un mimo y un detalle reolmente exquisitas. Si bien, en muchas ocosianes, los sprites na son de gran tamaña, se noto un deleite en el diseña que poro sí quisieran muchas juegos que presumen precisamente de esa. Pero esto na es del toda cierto. Decimas que las sprites na san muy grandes, en general. Sin embarga, en los típicas y temidas enemigas de fin de fase la caso combia bastante. Y ademós, los animacianes que se han realizada poro los mismas son alga digno de verse.

«Castlevania. The New Generatian» es un juega que no hay que perderse par nada de este mundo (o del otro). Genial en tado, o en casi todo: animacián, gráficos, adicción..., y sonida. Pera camo escribir algo sobre una música no te la horá conocer, lo mejar es es-cucharla en vivo. Y para esa hay que conseguir el cartucha. Algo que hará que tu Mega Drive esbace una sonrisa de areia a areia.









Belmant no podía haber side ORIGINALIDAD ADICCIÓN 92 DIFICULTAD 85

JUNSOLAS

UN REGRESO ESPERADO

T.M.H.T.III RADICAL RESCUE

Plataformas





lugar el enfrentamiento de la tortugas contra el despiadado Shredder. "Las ranas", desde entonces, habían permanecido tranquilas, disfrutando de uno de sus mayores placeres: comer unas suculentas y sabrosas pizzas. Precisamente esto es lo que iban a hacer mientras miraban su programa de

televisión favorito y esperaban a que Michelangelo llegara una pizza para la cena, pero ocurrió algo inesperado. La programación se vio interrumpida por una emisión pirata. En la misma aparecía uno de los criminales más buscados por la policía, que tenía secuestrada a una de las periodistas más influyentes de la ciudad. Las tortugas comenzaron una búsqueda, pero acabaron presas del criminal al que estaban buscando. En ese momento llegó Michelangelo, y se "topó" con todo el entramado. Encima de la mesa encontró un mensaje donde se le comunicaba que el delincuente tenía como



rehenes a sus tres amigos y a la periodista. Es aquí donde comenzamos nuestra aventura. Manejando en un principio a Michelangelo, lo primero que tendremos que hacer será liberar a nuestros tres compañeros. Decimos en un principio porque según vayamos rescatando a Donatello, Leonardo y Raphael, podremos hacer uso de ellos y utilizarlos en cualquier momento de la fase.

El camino no va a ser nada fácil va que se encontrará plagado de enemigos que aparecerán desde los lugares más inesperados y tampoco faltarán los "monstruos fin de fase". Para acabar con ellos, cada tortuga posee su propia arma, aunque la verdad es que todas tienen prácticamente el mismo efecto. En lo que sí existe una ligera dife-

rencia es en los movimientos que pueden realizar nuestras amigas. Excepto Donatello, las demás tienen la capacidad de efectuar acciones muy efectivas. Por ejemplo: Leonardo, dispone de un artilugio que le permite perforar ciertas zonas; Raphael, posee la habilidad de introducirse en su caparazón para evitar ciertos ataques; y Michelangelo puede convertir su salto en un pequeño planeo para alcan-

Pero no penséis que todo va a consistir sólo en destruir a todo bicho viviente que se nos ponga por delante, también tendremos que recoger ciertos objetos sin los cuales resultaría imposible continuar.

«T.M.H.T. III, Radical Rescue» vuelve a relanzar a las Tortugas Ninja en un juego que si bien no se va a convertir precisamente en el cartucho del año, sí es lo suficientemente bueno y entretenido para recomendárlo.

Zar zonas aitici Una buena	es.
versian de las tortugas para Game Boy.	821
Game Boy.	

_	
60	h
82	Г
85	
70	
80	
75	Г
	8 2 8 5 7 0 8 0

E.R.F.

CORTA EL VIENTO EN TRES

SONIC THE HEDGEHOG 3

EL REY DE SEGA HA VIJELTO. LO HACE CON MÁS FUERZA QUE NUNCA, APOYADO EN 16 FANTÁSTICOS Y PODEROSOS MEGAS. TRAS LA ÚLTIMA BATALLA LIBRADA ENTRE SONIC Y TAILS CONTRA EL PERVERSO DR. ROBOTNIK. TODO LES HACÍA PENSAR QUE POR FIN SE HABÍAN LIBRADO. DE UNA VEZ POR TODAS, DE SEMELANTE PERSONAJE.

MEGA DRIVE Arcade de Plataformas

in embargo, mala hierba nunca muere, y en este caso, el susodicho refrán viene como anillo al dedo. El Death Egg de Robotnik, con él mismo a bordo, se ha estrellado en una isla flotante, quedando inservible. Tras unos meses de incertidumbre, el doctor averigua que las Esmeraldas del Caos es el único objeto del universo que puede reparar su nave. Así, se pone en contacto con Knuckles, el único habitante de la isla, que resulta ser el Guardián de las esmeraldas. Bueno, pues nuestro eterno enemigo ha convencido a Knuckles de que Sonic y Tails son los ladrones de las preciadas piedras. Cuando Sonic llega a la isla, el misterioso nuevo personale, es



EL NUEVO DE LA PELÍCULA

Al igual que ocurriero en «Sonic 2», en esta tercera parte aparece un nuevo personaje, que responde al nombre de Knuckles. Poco se sabe acerca de sus intenciones, ya que era un personaje bueno hasta que el malvado Robotnik le convenció de que los maios eran Sonic y Talis, Bueno, a continuación os ofrecemos los escasos datos que hemos podido averiguar sobre su persona:



Nombre: Knuckles Edad: 15 años Comida Favorita: Las frutas, especialmente las uvas . Especie: Echidna

Color de la piel: Rosa Profesión: Ahora mismo, fastidiar en lo <u>que pueda a</u>

Habilidades dignas de mencionar: Gran conocedor de la isla y de todos sus pasadizos, con lo que no le re-sulta difícil molestar a nuestros amigos. Pelicula Favorita: La serie completa de «La Pantera Rosa»



LA TERCERA DIMENSIÓN

Uno de los aspectos que más nos han llomodo lo atención en «Sonic 3», es, sin dudo alguno, lo Incorporación de la tercera dimensión en algunos de los giros que realiza Sonic. Por poneros un par de ejemplos, en el recuadro que reproducimos junto a estas lineos, podéis comprobor cómo Sonic reolizo giros no sólo verticales, sino también horizontales, ounque sin llegar a lo espectioallorido de los rotaciones de 90 grados de la versión de CD. Incluso en la presentación, aparece la popular mascoción, aparece la popular mascocia en una pantallo en tres dimensiones. Geniol.



decir Knuckles, le roba las esmeraldas y escapa.

Por seis fases diferentes cada una de ellas compuesta por dos actos, tenemos que guiar a Sonic o Tails, dependiendo de nuestra elección, a través de laberintos, plataformas y túneles subterráneos. La Isla del Angel, la HidroCiudad, el Jardín de Mármol, la Noche de Carnaval. la Zona cubierta de Hielo v la Base de Lanzamiento serán los escenarios por los que nos moveremos cuando juguemos en solitario. Y decimos lo de solitario porque existe una opción para dos jugadores, en la que a pantalla partida, competiremos contra un amigo. En este modo de juego tenemos tres opciones, que son "Grand Prix", "Match Race" y "Time Attack". Todas ellas se desarrollan en escenarios diferentes a los que mencionados

Tras la aparición de «Sonic CD», los usuarios de Mega Drive estábamos ansiosos por disfrutar de la tercera entrega de las aventuras del popular puercoespín. Todas las excelencias demostradas en el CD, esperábamos verlas en la continuación de las aventuras de Sonic y Tails. Y, salvando las distancias de cada formato, estamos en condiciones de afirmar que «Sonic 3» es el mejor juego que tiene como protagonista a la mascota de Sega. Unos decorados muchísimo más grandes que antes (hasta el doble de mapeado), unas fases de bonus en tres dimensiones inexistentes en ningún otro cartucho de Mega Drive y la aparición de un personaje nuevo y misterioso, hacen de «Sonic 3» un videojuego exce-



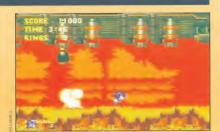
Uno de los defectos de las anteriores versiones, radicaba en que para acabar la aventura, teníamos que hacerlo de una sentada, sin passwords o similar que nos ayudara en la misión. En esta ocasión, Sega ha pensado en ello y el cartucho incorpora la posibilidad de grabar hasta seis partidas diferentes, gracias a una pila

nes, como por ejemplo girar en el interior de un árbol a

supervelocidad.

que lleva incorporada. Incluso gracias a esto, varias personas pueden jugar, ya que a cada uno se le asigna un slot de grabación, y listo. Por otro lado, la posibilidad de controlar a Tails en un momento dado para avudar a Sonic a pasar puertas, activar resortes, etc., lo hace mucho más entretenido y, por consiguiente, adictivo. Algo que los que hemos tenido la oportunidad de jugar con los anteriores sabemos lo que es.







:PEGA FUERTE, PEGA DURO!

GREATEST HEAVYWEIGHTS

MEGA DRIVEDeportivo

uegos de baxeo para Mega Drive ha habida muchos, pera hasta dhara ninguna nos ha hecha sentir ton intensamente la emacián de este deporte cama el juega que aquí nos ocupa. Can «Greetest Heovyweights», esta disciplina departiva se eleva a la máxima expresión en una consola.

La mecánica del juega es bastante sencilla. Tada cansiste en ir ganando cambates para ascender en el ranking; nada menos aue treinta san las baxeadares contra los que nas enfrentaremos. Pero una sorpresa nas depara este jueaa; una vez que hayamos conseguido llegar a ser el aspirante número uno, tendremos que medirnoslas cantra acho super fuera de serie de la historia del baxeo y de su presente. Entre ellos están el última campeán Evander Holyfield, y leyendas como es Rocky Marciana, Muhammad Alí, Jae Frazier, etc.

Aparte de este, existen otras das modos más de juego: el llamado Torneo y el de Exhibición. En el Torneo, deberemos pelecr en una competición ipo ronda, contra los ocho mejarres pesos pesados de todos las tiempos. Mientras que en el de Exhibición, programaremos un combate entre dos luchardores cualesquiera que sean. Por supuesto, tampoco falla la opción para dos iunacidores.



HOLYFIELD WINS

sapaesto, talipaco ana la opción pora dos jugadores.

Para pelear podremos elegir un boxeador de los que se incluyen en el cartucho, o por el contrario, editor una a nuestro gusto. Le bautizaremas con el apado can el que queramas sea conacido, elegiremos el color del pelo, el de el calzón, el-de lo piel, y su corpulencia. Esta viene representada par tres factores que som: la fuerzo de pegada, la velacidad y la resistencia a los golpes. Estos factores, en principio, son algo essocsas pero se pueden mejorar siempre y cuando hayomos ganado el combate antieno.

y cuanca nayanas ganicade el contrate a mento.

Una vez que hoyomos terminado y vencido una pelea, bien por K.O., o par los puntos, accederemos a una pantalla de entrenamiento. En ésta opor-recerán vorias opciones de las que solamente podremos escoger tres. Entre ellos estarán lo de soltar a la cuerda, darle al saco, cambatir con un sparring, practicor el punching, ingerir vitaminas, etc. Una vez que los hayamos elegido, nuestros tes factores aumentarán ligeramente de nivel.

Ya en la pantolla de juego veremos a los das púgiles, con un tomaña considerable, representados de cintura para arriba. En la porte inferior de la pantalla, estarán la barra de energía de nuestro boxeador y la del contrario, aparte de dos pequeñas ventanas, dande vendrá representada el daño sufrida en la cara y en el cuerpo.

Lo jugabilidad de «Greatest Heavyweights» es estupenda. Los golpes san muchos y variados, y además muy fóciles de ejecutar tanto si nuestro pad es de tres botones, o de seis. La rapi

de tres botones, o de seis. La rapidez con que estas se efectúan es tremendo, lo que da al juego una gran vivezo y realismo, o lo que también cantribuye su sonido, de tremenda espectaculoridad.

Que más os podemos decir de esta "joyita", sino que es el mejor cartucha de boxeo creado hasta la fecho para Mega Drive, con lo cual ya tenéis una razón "de peso" paro adquirirlo.



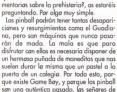
E.R.F.

LA BOLA LOCA PINBALL DREAMS

Pinball

as pinball son quizá las máquinas recreativas más veteranas, al menos en nuestra país. Cuando los salanes de juegos comenzaran a surgir cama setas par todas partes, la mayar tecnología que se padía ver en asunto de videojuegos radicaba en

máquinas camo «Space Invaders» y similares. Sin embarga, las pinball, bastante más cutres que ahara, esa sí, ya pululaban desde hacía tiempa por los bares. ¿A que viene todo esto? ¿Par qué estas señares nos martirizan con ca-



gennegard

san una auténtica pasada, las señares de 21st Century Entertainment han tenida a bien absequiarnas can una conversión de su «Pinball Dreams» para la portátil de Nintenda



«Pinball Dreams» viene avalada por el clamarasa éxita de sus versianes Amiga y PC en tada el mundo. Fiel recreacián de las auténticas máquinas de las salanes en los das farmatas anteriores, ha sufrida, sin embargo, alguna modificación en su paso a consalas. Dispane de tres, en lugar de las cuatra ariginales, mesas de juego: Ignitian, Steel Wheel y Graveyard. Pera sienda sinceros, esto na tiene casi impartancia.



«Pinball Dreams» cuenta can una gran baza a su favor: es ultra adictiva. Na se le puede reprochar nada en cuanta a técnica, mas sí en lo referente al aspecto puramente estético. Y es que nas da la impresián de que su diseño gráfico se ha simplificado en exceso. No nos entendáis mal. La que ocurre es que alguna de las mesas, para evitar el complicado desarrallo de rampas, dianas, etc., se ha cambiada demasiada can respecta al ariginal.

Por cantra, la música y los sanidas san prácticamente idénticos. Además, temas cama el scroll, el mavimienta de la bola y la respuesta de los

flippers ha sida magnificamente tratado. La velocidad del mavimienta y los efectos de la bala san bastante buenas. El resultado final ha sida un

pinball para Game Bay bastante majo, no excesivamente ariginal, bien realizada y muy, muy adictivo. Lástima que, repetimas, el tema gráfico no haya sida cuidado tanto como este juega se merecía. Pero no todo puede ser perfecto. F.D.L.

«Pinball Dreams»: buen remedio contra el oburrimiento.	78	
ORIGINALIDAD GRÁFICOS	50	
ADICCIÓN SONIDO	65 88	
DIFICULTAD	8.5 70	
ANIMACIÓN	8.5	

PORQUE LOS MUERTOS VIAJAN DEPRISA

RAM STOKER'S

SUFICIENTES PARA ACABAR CON SU INMENSO Y NEGRO PODER. ODIADO Y TEMIDO, ÁNGEL Y DIABLO. LAS DOS CARAS DE LA MONEDA SE JUNTAN EN UN SOLO SER. UNA CRIATURA DEMONÍACA QUE EXTIENDE SU MALÉFICO INFLUJO SOBRE LOS VIVOS. PSYGNOSIS HA CONJURADO EL PODER DE LAS TINIEBLAS PARA HACER RENACER DE SUS CENIZAS AL MISMÍSIMO SATÁN.

SEGA MEGA CD Arcade

I regreso del amo de la noche a nuestras panta-Ilas no podía haber sido mejor. A lo grande. Basado en el espectacular film de Coppola, «Bram Stoker's Dracula» nos ofrece un CD en el que se ha captado con gran fidelidad el espíritu de la pe-

lícula del conocido cineasta. Londres, en la época victoriana, El Conde Dracula, un excéntrico aristócrata rumano. ha requerido la presencia en su castillo de Transilvania del joven lonathan Harker. Harker es un pasador de un bufete de abogados encargado de sellar el trato por el que el conde adquiere cerca de una decena de propiedades en la ciudad

del Támesis. El viaje resulta, cuando menos, curioso, Extraños acontecimientos hacen pensar a lonathan que Drácula oculta un terrible secreto bajo su apariencia encantadora. Cuando quiere

darse cuenta, va es tarde, El

DE STOKER A COPPOLA. UN SIGLO DE TERROR

Desde finales del siglo XIX -cuando Bram Stoker realizió su persanal descenso a las infiernos de la
mana de un vampiro, amén de retratar la saciedad de su épaca de
farma magistral- hasta la épaca
actual, un personaje muy cancreto ha sido protaganista de la graca
actual, un personaje muy cancreto ha sido protaganista de la grac
mayaría de nuestras pesadillas.
Dracula se encuentra un paco
presente en cada uno de nosotros.
Muestra, en cierto mada, la cara
aculta y malvada del ser humano,
y aque él mismo fue también un
hombre coma los demás.
Las diversas interpretaciones y

lambie coma los demas. Las diversas interpretaciones y adaptaciones del persanaje de Staker, tanta al cine cama al tea-tra, se han caracterizada (salva tras se han caracterizada (salva casae sacepcianales) par su falta de lidelidad a la novelo original. Hasta que llegá Coppola. Sin embargo, es factilile observor como tampaco el director de películos coma «El Padrino» se ha librodo de la tentación de permitirse más de una licendia. Lo que, desde luego, nadie puede negar, es que «Bram Stoker's Dracula» es un film magnifico. La cuidada fotografía, la increible banda sonora, el gran trabajo de dirección de actores y, sobre toda, un ritmo frenético que impide al espectador despegar la vista de la pantalla, convierten la historia del vampira más famoso de todas los tiempos en una clase magistral de cine.



conde es, en realidad, un ser diabólico... un vampiro. Un ser que habita entre el mundo de los vivos y el de los muertos, sin pertenecer a

ninguno de ellos. Entre las diversas opciones que Psygnosis barajó a la hora de planificar el juego, acabó nor decidirse en estructurarlo y desarrollarlo como un arcade. Se podría pensar que un argumento como el de «Dracula», novela o película, es demasiado jugoso como para limitarse a realizar tan sólo un arcade. ¿Tan sólo? ¿Acaso los arcades no son un género que ha dado auténticas joyas de la programación? Efectivamente, este es el caso que nos ocupa. El de un juego que 'simplemente", se limita a explotar la mayor parte de las características ténicas del Mega CD, obteniendo un excelente resultado.

En «Bram Stoker's Dracula» podemos encontrar secuencias digitalizadas del film, así como una impresionante banda sonora realizada especialmente para el juego (pese a que en ciertas escenas se deja notar la clara influencia de la magnífica partitura que Wojciech Kilar compuso para la pantalla grande). Sin embargo, lo que más destaca del programa es la técnica que se ha empleado para su realización. Un sensacional tratamiento de los gráficos da paso a una animación sencillamente genial. Y eso que nuestro personaje, Jonathan



Harker por supuesto, no po-

see demasiada variedad en

sus ataques. Por ejemplo, no

puede hacer uso de armas u objetos. Tan sólo cuenta con

sus puños para la lucha. Por

eso es vital aprender los mo-

vimientos que siguen nues tros enemigos, entre los que

podemos encontrar desde las

más repugnantes alimañas

hasta zombies, esqueletos y

En definitiva, «Bram Stoker's

Dracula» se perfila como un

gran juego que puede hacer-

todo tipo de fantasmas.

NIVEL 1. VIAJE AL CASTILLO DRACULA

El camino hasta el collado de Borgo, donde nos espera el carruaje del conde para llevarnos a su castillo, es largo y ac-cidentado. Murciélagos, cepos para lobos, nuentes medio cidentado. Murciélagos, cepos para lobos, puentes medio demuidos... Y esto es sólo el principio. Mucho cuidado con los ataques en bandada de los "simpáticos" animalitos.

NIVEL 2. EN BUSCA DE DRACULA

"Bienvenido. Entre libremente, por su propia voluntad, y deje aqui parte de la felicidad que trae consigo". El extrairo recibilmento del conde no depara nada demastado mon. La confrontación con Dracula en su formo de arricione os nuestra objetivo en esta fase. Y no as fiés de su aspecto ve-nerable. El diabolo tiene muchas caras.

NIVEL 3. LAS MAZMORRAS DEL CASTILLO

Hemas superado la primera botalla. Pero el vampiro es poderaso. En el interior de los calabozos del castillo ha re-cuperado sus fueras y nos espera ol finol del camino, esta vez bojo la apariencia de un murciélago gigante. Mucho cuidado con las guillotinas que penden del techo.

NIVEL 4. HILLINGHAM HOUSE

La huida del lobo del zoológico de Londres, el ataque a Lucy Westenra, las alimarias que parecen multiplicarse, los arma-duras de Hillingham House que han cobrado vida, las objetos de la casa que se lunzan contra nosotros. Y para redondear la faena nos espera Dracula, con un aspecto alobado.

NIVEL 5. LA ABADÍA DE CARFAX

No hay que desanimarse, este es el plan: Atavesar el manicomio entanda los ata-ques de Renfield, llegar hosta el cementeiro, matar a todos los bichos que pululan por allí y, como colotín, dar su merecido a una "conñosa" Lucy a la que le brillan los col-millos de una forma poco usual. ¿A qué se deberá?

NIVEL 6. DE VUELTA A TRANSILVANIA

Dracula se está debilitando y ha decidido volver a Transilvania. Pero no está solo. Los gitanos cuidan de su amo y son unos luchadores exclentes. El demonio se encuentra oculto en el cojón que sus acálitos transportan hasía el castillo. ¿Seremos capaces de interceptario, eliminando a todos los lobos? Buena pregunta.

NIVEL 7. LA BATALLA FINAL

NIVEL 7. LA BATALLA FINAL La vida de Mina está en nuestras manos. Las esposas de Dracula nos cierran el ca-irno, rodeándose además de esqueletos y arañas gigantes. Tras eliminanos nos es-era la gran batalla contra el conde. Pero además hay que vigilar a Mina...



TEÑIDO DE ROJO

«Bram Stoker's Dracula» presenta una reastram Stoker's Droculas presenta una rea-tración técnica impecable, en la que desta-ca la calidad gráfica. El juego se desarmalla como un arade horizontal lígino. Lo que ya no es tan común es la combinación que se ha usado de gráficos bitmas pobre fon-dos y decorados modellados en 3D. Ade-más, la posibilidad que ofice o el Mega CD de realizar rotaciones con mucha magor fa-cilidad y eficación que sido con la Mega Dri-ve, también ha sido aprovechado por el evisión de Sincanosi. equipo de Psygnosis. Lo único que podría deslucir el conjunto

Lo único que podría deslucir el canjumo es la limitada gran de calores que e nues-tran en pantalla. Nuestra opinión es que se ha preferido sacrificar parte de la paleta en aras de una mojor definición y calidod, tra-to en spries como en movimientos y rota-ciones. Sin embrago, psygnosis no es ha ol-vidado del color, ya que las digitalizaciones de la pelicula han sutrido el proceso inveno: un mojor colorido para una definición de imagen un trato quistado para la que pue-de dar de sí la máquino de Sega.

nos pasar horas y horas de diversión con nuestro Mega CD. Y no hablamos por hablar, ya que la dificultad que posee no es precisamente chica.

Sin embargo, una gran jugabilidad v una adicción que llega a extremos alarmantes compensan sobradamente aquel particular. Tanto si os gustó la película, como si no; tanto si sois aficionados al género de terror, como si no: tanto si el vampiro es una figura que os atrae, como si no..., no os sentiréis en absoluto defraudados con este CD. El vampiro busca nuevas víctimas, y antes de que os déis cuenta podéis estar cautivados por su hechizo, así que procurad armaros con una buena ristra de ajos antes de poneros a jugar. Nunca se sabe...

F.D.I

ORIGINALIDAD	70
GRAFICO5	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	88
DIFICULTAD	90
ANIMACION	90

EL MAYOR ESPECTÁCULO DEL MUNDO

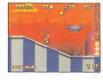
HE ACRO-BAT

SUPERNINTENDO Arcade de Plataformas

I circo es, sin duda, el espectácula que más entretiene a los niños, y a las que ya na la son tanto -o al menos, en edad-. Hasta ahora, ninguna campañía se había acupada de trasladar el encanta que envuelve el mundo de trapecias y caravanas a Super Nintendo, Y precisamente para llenar ese vacío, Sun-Soft ha programado este sensacional «Aero the Acro-Bat», que divertirá tanto a los más pequeños como a los más mayores. Comenzaremos por el principio, es decir, la historia que da pie al juego.

De un tiempo a esta parte, el universo de la diversión infantil estaba siendo saboteado por el malvado Edaar Ektor, un cámico al que despidieron hace tiempo por hacer el payaso por la calle, y no en su lugar de trabajo. Prometió que su venganza sería terrible, y ésta había comenzado. Por fortuna, el magnífico, el inigualable, el único... Aero the Acro-Bat save como salvar la situación y parar los pies al malvado "clown".

A través de cuatro zonas diferentes, divididas a su vez en un número determinado de actos, tendremos que ir completando una serie de acciones para acceder a la siquiente fase. Estas áreas son: la Carpa, el Parque de Atracciones, el Bosque y, finalmente, el Museo. En la primera, hay un total de cinco actos, en los que atravesaremos aros en llamas, saltaremos sobre camas elásticas, y caminaremos sobre la cuerda floja. En el Parque, ubicado en el exterior del circo, encontraremos gran emoción y, por supuesto, mucha ac-



ción en la montaña rusa, así como en otras atracciones hasta que superemos las cinco pruebas de rigor. En el bosque, cuatro serán los niveles a completar, entre los que destacan el puenting y el rafting (descenso por el río). Por último, en el museo nos enfrentaremos con el mezquino Edgar Ektar en una lucha sin cuartel hasta que caiga derrotado.

Pero, nuestro simpático protagonista no se enfrentará a todos estos desafíos desprovisto de ayuda, pues contará con una amplia variedad de movimientos, desde caminar hacia ambos lados, hasta saltar y salir como una bala en cualquier dirección. También podrá agacharse para cubrirse de los disparos de los enemigos, sostenerse en el aire durante un par de segundos o lanzar estrellas contra todo lo que se mueva. Además, a lo largo del recorrido, obtendremos valiosos objetos que nos serán de gran utilidad, como los paracaídas, unas alas o iconos que nos darán invulnerabilidad momentánea

«Aero the Acro-Bat» es un arcade de plataformas de una calidad bastante alta. Tanto a nivel de gráficos como de sonida, es un juego de las que nos dejan sorprendidos desde el primer momento. Las primeros son coloristas, bien definidos y con cierta gracia, mientras que el segundo es la sintonía circense, a la que se le ha añadido una batería de fando para hacerla más rítmica. Sin embargo, hay un aspecto que destaca sobremanera,

aunque no sea para meiorar el cartucho. Se trata de la dificultad. En algunos momentos os resultará harto complicado avanzar y, aunque es posible que esto eleve la adicción, también cabe la posibilidad de que terminéis con los nervios a flor de piel, en fin, cuestión de paciencia. A pesar de ello, se trata de un arcade de lo más recomendable para los poseedores de la Super de Nintendo.

más divertido del mundo servido por Sunsoft.	88	
ORIGINALIDAD	78	_
GRAFICOS	8.1	ė
ADICCIÓN	89	
SONIDO	8.9	
DIFICULTAD	90	
ANIMACIÓN	1.8	Г

CUANDO RUGEN CANCIONES LA MARABUNTA



n la vieia película, mientras se ove el asfixiante rumor de la plaga de insectos que se acerca inexorable, se desarrolla una historia de pasiones tormentosas. En la música, cuando suena La Marabunta sólo rugen canciones, igual de apasionadas pero menos peligrosas. Hoy, La Marabunta es un arupo ma-

drileño y vigués formado por clásicos personajes del pop libérico: Nicolás Pastoriza, Santi Mouriño, Pablo Novoa, Ricardo Moreno y Rafa Villarino. Ellos han formado a forman parte todavía de las vivencias de bandas como Golpes Bajos, Los Ronaldos o Bromea o qué? Acaba de aparecer en el mercado su álbum de debut, un trabajo de difícial clasificación porque combina típicas melodias pop, el ritmo de géneros latinos y la marcha del rock and roll. Influencias a cientos porque sus componentes creen en la voildez de propuestas en cualquier estal los folo excluyen el maquinero baclado: Radio Futura y El Ultimo de la Fila, Mano Negra y Negu Gorriak, Police y Smashing Pumpkins, Veneno, Pata Negra y Aretha Franklin... La lista sería interminable y el sectarismo el único pecado en el que no caen. ¿Su fluturo? Visitar todos los garritos, clubs y locales de música que pueblan la geografía española.

MEMORIAS DE UN SUPERVIVIENTE MANUEL ILLAN

n uno biogrofio promocionol de Manuel Illón, su colego y amigo Alfonso Pérez ha escrito que "los que
conocemos o Monuel sobemos que lo músico y él son
disdoluble, es de los
que se levontan
oyendo música y se
ocuestan compo-

conoceru un motirmonio inimidisoluble, es de los que se levonton opendo música y se ocueston componiendolo: Si aceptomos la validez de esto definición, on nodie puede extro-nor que después de un consideroble puñado de años sumergido en el mundo de lo furándulo sin un "hit" rompedor, el protagonisto hoyo titulado o su último disco «Resistiré». Hobitual coloborador de Esclorecidos, Monuel Illin posee, odemós del citodo, otros dos discos en solitorios discos en solitorios de securidos.



«Lento comino lorgo». Autor de conciones eminentemente pop, copacitodo paro tocor instrumentos ton dispares como el piono o lo baterío, sus conciones inviton o comportir sensaciones con un público adulto.

un público adulfo.

Danda guerra desde mediados de los ochento, su esperanza es la del superviviente, la del que ve posar modas, modos y lugares sin renunciar o la llegada de esa oportunidad oculta el día y la hora más insospechados ¿Ahora que ha apostado una multinacional por su «Resistiré»?

AVENTURAS EN LAS PROFUNDIDADES «VIAJE AL CORAZÓN DE LA TIERRA»



NOSTALGIA SIN SECRETOS ENRIQUE URQUIJO

OS PROBLEMAS

n rique Urquijo, a parte de ser una de las piezas clave de una de las bandas que más éxitos ha cosechado en los últimas años guiados por la bandera del pop, —Los Secretos, para más señas—, cuenta con su propia banda, Los Problemas.

Un proyecto complementario al del grupo establecido

grapo establectua que acaba de ver editado su primer disco. Una colección de canciones que juega con la nostalgia de viejac sanciones de Enrique y versiones de temas de Santiago Auserón ex-Radio Futura, Antonio Vega, el maestro Agustín Lara, Moris o Carlos Berlanga y Narbo Canut

Trabajo grabado con multitud de instrumentos (desde la guitarra española al violín, del piano al acordeón, de la marimba



al mandoleón por poner un ejemplo), el primer álbum de Enrique Urquijo y Los Problemas lo mismo recoge el desgarro de una ranchera que se deja envolver por la tipica melancolia del country americano. Atrapado por ambientes eminentemente acústicos, no elude el riesgo de un "Sábado en la noche" tremendamente diferente al original y se deja encantar por el pop triste y depresivo de "Atrás"

Pa 2

POP CON VOZ DE SOPRANO CHAFINO

I primer álbum editado por Chafino lleva el nombre de «El breve infinito». Es un intento por conseguir que una voz de soprano suene en la radio-fórmula como cualquier canción pop de usar y tirar (antes de seguir, reconozcamos que gracias al tema «Hombre de papel» el objetivo se ha conseguido aunque aún no se sabe si ha aumentado el índice de suicidios entre los cantantes de ópera). Al fin

v al cabo, tampoco es fácil tararear en la ducha los cantos gregorianos y eso no ha impedido a los monies del monasterio de Silos estar en las listas de ventas españolas, por encima de los mismísimos Beatles, Prince o Nirvana (tal como está de revuelto el patio, nadie puede negar que también hay crisis en la industria discográfica).



Chafino es un dúo formado por las composiciones de José Chafino y la rarísima voz masculina de José Ramírez Ruiz. El primero es de Ibi (siempre definida en los crucigramas como la capital alicantina del juguete) y ha estudiado en el conservatorio. El segundo es de Villarrobledo y adora a Juan Sebastian Bach. Como ambos son jóvenes y están de buen ver, las revistas para fans garantizarán su presencia en los corazones de muchas "teenagers" del lugar. Ellos nos han vendido la cuadratura del círculo y, lo más alucinante, la hemos comprado.

POLIS SOBRE EL AGUA ICIÓ

I macarra golferas y simpático de Bruce Willis se nos ha vuelto a disfrazar de po-licía en «Persecución mortal». El antiguo detective de la serie de televisión «Luz de luna» está encasillado en películas de acción y, dado que ya ha debido de destrozar todos los rascacielos ya ha debido de destrozar rodos los rascacieros norteamericanos, ahora se desplaza en rápidas y espectaculares barcazas que persiguen a los vi-llanos par las aguas de los ríos. Un no muy complicado dilema entre ser fiel al cuerpo de policía o a la familia adorna los efectos especiales, los tiros y las peleas. A Willis le acompañan en

el reparto Sarah Jessi ca Parker (que antes articipó en musicaes como «Footloose» o «Honeymoon in Ve-gas»), Dennis Farina (más conocido por sus apariciones tele-visivas), Tom Sizemore («Nacido el 4 de Julio») o Robert Pas-torelli (el pintor de «Murphy Brown»). Todos ellos han sido dirigidos por Rowdy Herrington, poseedor de una sólida carrera como guionista en





EES... LO QUE TE GUSTA





¡El programa de ajedrez más galardonado de los últimos tiempos: Características aperturas (más de 110.000 movimientos)

Hasta 32 Mb de tabla Hash para una velocidad · Editor para incluir tu propias aperturas



orld champion program



juegos de ingenio está todo dicho... Super SCRYLIS tiene la última palabra. La mecánica de



Por fin, el potente programa que necesitas creado para aliviarte de los problemas que acarrea el uso diario del ordenador:copiar discos formatear, corregir errores y defectos del disco duro. Visualizar documentos, gráficos y bases de datos. Editar, mover, renombrar, copiar y comprimir ficheros. Recuperar datos, etc.

extraños seres Selecciona tu



ol desca recipir mas información y etival en a sorteo de un "Kit Multimedia" compuesto de: Unidad Lectora CD-ROM, Tarjeta de Sonido Sound Blaster y Lote de Juegos, envie este d Blaster y Lote de Jacque, con a cupón, antes del 31 de marzo, a: ERBE / MCM SOFTWARE, S.A. C/ Méndez Alvaro, 57 (3°) 28045 Madrid Nombre Dirección Población C. Postal Teléfono Por favor, marque con una cruz: Pentium C1486 8 MB 386 14 MB 286 SVGA CD-ROM Sound Blaster Joystick El nombre del ganador será publicado en mayo.

Si desea recibir más información y entrar en el





ERBE / MCM SOFTWARE, S.A. Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid • Tel.: 539 98 72 • Fax: 528 83 63



impresoras stair STAR LC 20

9 AGUJAS
 9 AGUJAS
 80 COLUMNAS
 180 CPS.
 GRAN VARIEDAD DE
PRESTACIONES Y BAJO COSTE
 FACIL MANEJO

STAP IC 100

STAR LC 15 9 AGUJAS 136 COLUMNAS 180 CPS. 16 KBYTES DE BUFFEF PARKING DE PAPEL

STAR LC 24-100 39.900

STAR LC 24-30 COLOR 24 AQUIAS
IMPRESION COLOR
CAMBIO DI EMULACION AUTOMATICO
80 COLUMNAS
240 CPS.

STAR SJ 114 MPRESION COLOR

1 MAPESION COLOR

1 TRANSFERENCIA TERMICA

1 144 ELEMENTOS TERMICOS

HASTA S 10 CPS.

WARIAS FUENTES DE IMPRESION 99 900

STAR LS 5

139.900

P.V.P. - 3495

29,900

. 34,900 IMPRESION A COLOR
9 AGUJAS
80 COLUMNAS
180 CPS.
PANEL OF MULTI FUNCIONES

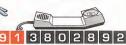
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20 000 PTAS

SERVIPACK

TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIC

(PENINSULA Y BALEARES)

:HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO! O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H SABADOS DE 10,30 A 14 h



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



ORDENADOR 32 Bit

Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

ARTICULOS A-120	
FAST RAM 2 Mb	24 900
FAST RAM 4 Mb	42 900
MONITOR 1940	49900
MONITOR 1942	59900
DISCO DURO 40 Mb	39900
DISCO DURO 128 Mb	64900
ACELERADORA GVP	
68030/40 Mhz	69900
ACELERADORA GVP	
68030/40 Mhz/ 4 Mb	99900





















DISCOS VIRGENES

























PC RAIDER



MEGA PAD

3.490

FLIGHT YOKE

3.490



IBM renneva la gama de ordenadores personales PS/I

0

eo duro de 129 Mb.

299 Disco duro de 170 Mb. Modelo 573

 Pricesador 486 DX a 33 Mhz
 Monitor SVGA 0.28
 Ampliable Overdrive Pentium.
 Smart Energy System
 4-Mi) de memoria RAM.
 Caja minitorre Smart ta.
 Caja mini

873 Multimedia 361 900 873 Multimedia — Disco duro de 170 Mb.

• Procesador 486 DX a 33 Mbz • Monitor SVGA 0.28

• Ampliable Overdrive Pentium. • Smart Earney System

• 4 Mb de memoria RAM. • CD ROW

La ayuda que tú necesitas Ohtén la suscripcion gratuita al club Helpware de IBM

Modelo 551

 Procesador 486 SX a 25
 Ampliable Overdrive.
 4 Mb de memoria RAM. Smart Energy System
 Caja sobremesa

Modelo 582 Modelo 582

• Procesador 486 DX2 a 50 Mbz

• Ampilable Overdrive Pentum.

• Smart Energy System

• 4 Mb de memoria RAM.

• Caja sobremesa

Modelo 594 Modelo 594
 Disco duro de 253 Mb.
 Procesador 486 DX2 a 66 Mhz • Monitor SVGA+ 0.28

Ampliable Overdrive Pentium.
 Smart Energy System
 4 Mb de memoria RAM.
 Caja minitorre









Sound

BLASTER 13.90



Sound BLASTER

Sound BLASTER Pro 19.900

Sound

27.900

nd BLASTER 16 ASP

41.900







Video BLASTER 49,900

TV Code



DOBLE VELOCIDAD (300 Kb/s)
TIEMPO DE ACCESO 95 ms.
COMPATIBLE MPC, XA, PHOTO CD MULTISESION

CD SONY + SOUND BLASTER PRO 59,900 CD SONY +

CONTROLADORA 39.900







BLACK HOLE ASSAULT COBRA COMMAND CHUCK ROCK BRACULA ECCO THE DOLPHIN FINAL FICHIT GROUND ZERO TEXAS HOOK JAGUAR XZ20 JAGUAR XZ20 JURASSIC BARK LETHAL BHEORCERS

PLOGSY
ROAD AVENGER
ROBO ALESTE
SEVER SHARK
SHERLOOK HOLMES
SHERLOOK HOLMES
SHERLOOK HOLMES
SUFFEED
SOL FFACE
SONIC CO
SPICEMANN VS KING P
TEMMINATOR CO
THUNDERHAWK
THEF GAM MICROCOSM MUSIC VIDEO 1 INKS NIGHT STRIKER NIGHT TRAP (2 CD) TIME GAL WING COMMANDER WOLF CHILD WONDER DOG





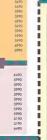


GRAND SLAM TENNIS GREATEST HEAVYWEIGHT: GUNSHIP GUNSTAR HEROES

JAMES POND 3 JUNGLE STRIKE

MEGALOMANIA

DESERT STRIKE DOUBLE DRAGON DOUBLE DRAGON
F1 RACING
FIRE & ICE
JAMES POIND 2
ROAD RUSH
STIDERMAN 1
STAR WAR
SUPER OFF ROAD RACER
WONDERBOY II
WWF STEEL CAGE

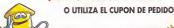




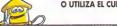
OTRO

Nº DE CLIENTE NUEVO NOMBRE APPLITONS DIRECCION POBLACION PROVINCIA CODIGO POSTAL TELEFONO GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250

iHAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!











TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)





































STAR WARS

GAMEBOY

BOXSADE REGOS SEPTEMIN

VENTA POR CORREO

913802892 LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 H FAX: (91) 380 34 49



BOMB JACK COOL WORLD

YA!

AUEN 3 AALAZINI'S TENINI 12490 SENSINE SOCCES

BUBSY

ANOTHER WORLD
ASTERIX

BATANA REILENS



POPEYE 2 SUPER MANES PONE SUPER MARIO LANI TERMINATOR 2 THE FIDGETS TINY TOONS 2 TOP RANK TENINS TORIUGAS 3 XENON 2

10490

MORTAL KOMBA PAPER BOY 2 POP & TWIN BEE PRINCE OF PERSA RANMA 1/2 ROBOCOP III

STAR WING

STRIKER

























































Respuesta Comercial

Autorización nº 11.641

B.O.C. y T. nº 39 del 19 de Junio de 1.992



NO **NECESITA SELLO** A franquear

en destino







J

Ī









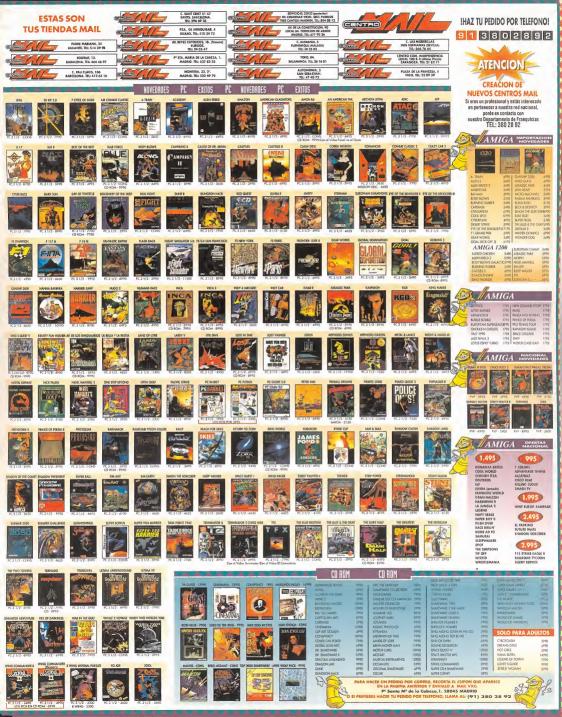












TODO UN IMPERIO DE DIVERSION!



Tres clásicos del género de la simulación.

Disfruta de tres de las simulaciones más reales y premiadas que se han programado hasta el momento:

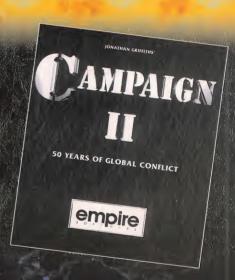
- F-19 Stealth Fighter. Pilota el famoso caza-bombaredero invisible.
- Pacific Islands. Controla a toda una escuadra de carros de combate o ponte a los mandos de uno de ellos.
- Silent Service II. Desafía a toda la flota japonesa en el Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial.

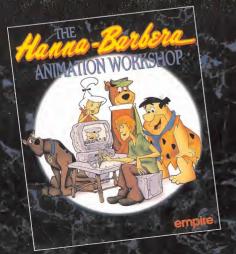
¡La última experiencia en combate!

La esperada segunda parte del ya clásico en juegos de guerra y estrategia.

Ahora podrás revivir las batallas producidas en los últimos 50 años, desde la Guerra de Corea a la de Vietnam, pasando por la de los Seis Días. Controlar un regimiento, pilotar un helicóptero o un tanque de entre los 100 vehículos diferentes disponibles, o editar tu propio terreno de juego son algunas de las posibilidades que te ofrece este increíble y completo programa.

Simplemente, la simulación militar del año.





Un programa con prestaciones profesionales pero con un interface de muy sencillo manejo.

Con Hanna Barbera Animation Workshop podrás realizar, paso a paso, todas las operaciones que permiten crear los dibujos animados, Dibujar a lápiz, pasar a papel cebolla, pintar y animar son algunas de los cientos de opciones que te ofrece el programa, además de incluir una librería con más de 200 escenas diferentes de animación con Los Picapiedra, el oso Yogi o Scooby Doo.

Ahora todo el mundo puede divertirse realizando sus propios dibujos animados.



Production Inc. Licencia, de Copyright Promotions Led. Copyright del Software. Di 1934 Chromacolour Almadios Supplies and Equipment Led O 1934 Packaging Desayn Emple Software Emrina es une Marca Repure José de Enfortament Intérnational (UK) Led Fil Sistent Professional Intérnational (UK) Led Fil Sistent Profession d'Accorde Software. no. Totas les derechos mostivados. Pacifie Islands o Empire Software. no. Totas les derechos mostivados. Pacifie Islands o Empire Software.

AIRCACIA

software; s.a